Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter y Yaroze

*CD sólo válido en España

¡SORTEOS DE LUJO!

10 JUEGOS COMPLETOS NAMCO MUSEUM VOL. 5

10 JUEGOS COMPLETOS FORMULA 1 '97

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine

Número 13

975 Ptas.



MC

CRASH 2

UN MARSUPIAL A PECHO DESCUBIERTO

ANÁLISIS:

JERSEY DEVIL
MDK
CASTLEVANIA
NHL '98
BROKEN SWORD II
FIGHTING FORCE
ROSCO MCQUEEN
ACTUA SOCCER 2
AIR RACE
TOCA
OVERBOARD!
FELONY
MOTO RACER
MADDEN '98
TENNIS ARENA

EL CENTRO DE LA PERIFERIA

¿QUÉ PERIFÉRICOS DESFILAN TRIUNFANTES POR LOS BARRIOS DE PLAYSTATION CITY?

TOMB RAIDER 2

ANÁLISIS EXCLUSIVO Y DEMO JUGABLE

La revista PlayStation más vendida del mundo

00013

8 414090 112772


Los mejores regalos de esta Navidad
COLONY WARS
PlayStation
PAL
G-POLICE
PlayStation
FORMULA 1 97
PlayStation
PAL
PlayStation
Overboard!
PlayStation
PAL
PSYGNOSIS
PlayStation
PlayStation
Les deseamos Felices Fiestas
PSYGNOSIS
©1997 Psygnosis Ltd. Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and copyright 1990-97 of Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.
" " and PlayStation are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Editorial

«Veamos... me lavaré las manos antes de comer, limpiaré la taza del café cada día, no tentaré a los demás con los 'conguitos', no me mofaré (demasiado) de la Nintendo...» Exacto, es Magda, que está redactando su lista de buenos propósitos para 1998. Y tú, ¿ya has redactado la tuya? Pues hazlo pronto, que los Reyes Magos van como locos y con las prisas te cambian tan panchos el *Tomb Raider 2* por un saco de carbón. Mira, para dar ejemplo, voy a leerte la lista colectiva de esta redacción consolera, imbuida de espíritu navideño y de año nuevo.

Primer propósito. Vamos a hartarnos de analizar juegos sublimes. Veredicto: Te mantendremos al corriente de nuestras juergas lúdicas.

Segundo propósito. Mira el reportaje de este mes. Está dedicado a periféricos, que han dejado de ser modestos apéndices de la consola para convertirse en flamantes muestras de tecnología y diseño. Veredicto: Los hemos proclamado reyes indiscutibles de una nueva sección de análisis (la verás el mes que viene).

Tercer propósito: Vas a empezar el año con buen pie. Así que dirige de nuevo tus pasos hacia el quiosco más cercano, camarada, donde aguarda tu *PlayStation Trucos Magazine*, un completísimo número especial atiborrado de guías, trucos y otras jugarretas que harán de ti un experto en algunos de los mejores títulos PSX. Veredicto: Feliz año nuevo y vida nueva.

Empar Revert
Directora

¿QUÉ TE AGUARDA EN EL CD?

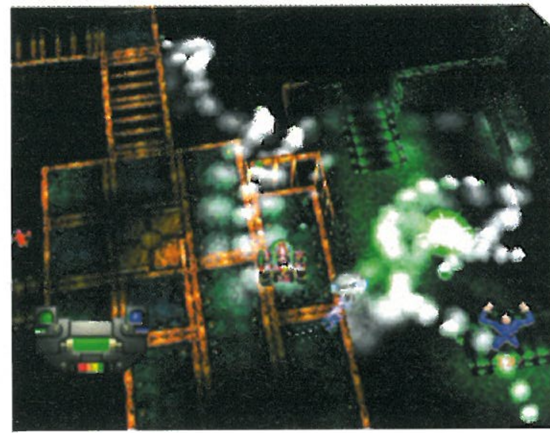


*CD incluido sólo para su distribución en España.

Somos conscientes del peligro que corre la pantalla del televisor con semejante alijo de títulos de infarto. Pero también sabemos que tú y tu consola lo agradeceréis. Nada, a disfrutarlo.







Tomb Raider 2 — **Jugable**
Ha vuelto, y está tan rica como siempre: con nuestra demo exclusiva podrás apreciar por ti mismo la calidad de *TR2*...

Colony Wars — **Jugable**
Atraviesa la galaxia, enfréntate a bichos raros y déjalos para el arrastre en este nuevo título de Psygnosis.

Broken Sword 2 — **Jugable**
La excelencia de la aventura gráfica en la secuela de *Broken Sword*.

Ace Combat 2 — **Jugable**
Con la continuación que Namco te ofrece de *Air Combat*, será mejor que te sujetes la mandíbula antes de que te caiga al suelo.

Machine Hunter — **Jugable**
Acción frenética en tu intento por salvar la especie humana de la extinción absoluta.

Overboard! — **Jugable**
Experimenta el gozo de los combates a muerte para dos jugadores.

Yaroze — **Jugable**
Nuestra primera demo jugable de Yaroze, y más información sobre este sistema.

Final Fantasy VII — **Vídeo**
Prepárate para el juego más alucinante de la historia PlayStation. Te abrumará.

Sumario

31 enero 1998

Staff
Edita: MC Ediciones, S.A.
Directora edición española: **Empar Revert**
Jefa de redacción: **Magda Rosselló**
Webmaster: **Pilar Sans**

Maquetación Electrónica
Lluís Guillén

Colaboradores
Víctor M. Dasilva, Asunción Guasch, Nacho Hernández, Arnau Marín, Pilar Orero, Mariana Orozco, Carlos Robles, Javier Vico, Ana Sedano, José Juárez , Josué Juárez, Rosana Rivero, Miquel López y Carles Sierra.
Corrección: Carmen Arias

Dirección Editorial
Editora: **Susana Cadena**
Gerente: **Jordi Fuertes**

Publicidad
Directora de ventas: **Carmen Ruiz**

Madrid:
Elena Cabrera
Gobelas, 15 planta baja 28023 Madrid
Tel: (91) 372 87 80 Fax: (91) 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Pº San Gervasio, 16-20 Esc. A, Entlo. 2ª,
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Suscripciones
Manuel Núñez Tel: (93) 323 20 76

Redacción PlayStation Magazine
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, Esc. A, Entlo. 2ª
08022 Barcelona
Tel: (93) 417 90 66 Fax: (93) 212 62 55

Filmación y fotomecánica
MC Ediciones
Monestir, 23 - 08034 Barcelona

Impresión
Printer IGSA
Tel: (93) 631 02 04 Depósito Legal: B-46888-1996
Impreso en España - Printed in Spain

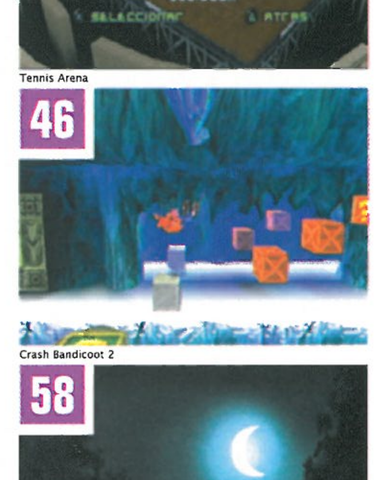
Distribución
Coedis, S.A.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja, 19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: AYERBE Interior D.G.P.
DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo **CADE, S.A.** de C.V.
Lago Ladoga nº220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados Publicaciones CITEM D.F. Unión de Voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso
Certificado de licitud de título (en trámite)
Certificado de licitud de contenido en derechos de autor (en trámite) Número en reserva al título en derechos de autor (en trámite)

Edita
MC Ediciones, S.A.
Administración
C/ Monestir, 23.
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74
08034 - Barcelona







28
Tennis Arena

46
Crash Bandicoot 2

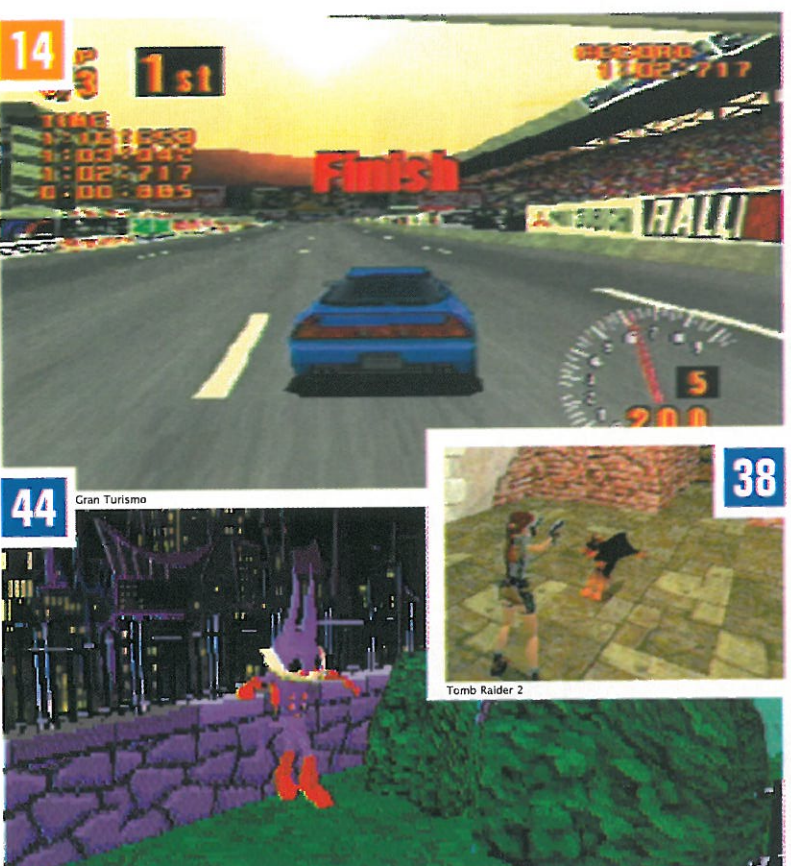
58
Broken Sword 2

PRIMER CONTACTO



PREPLAY




14 Gran Turismo
44 Jersey Devil
38 Tomb Raider 2


26 Cool Boarders 2


50 MDK

PLAYTEST

REPORTAJE

50



SECCIONES



«El poder en tus manos»

Botones con vida propia

Esto no es noticia: difícil es que no hayas topado con alguno de los *spots* «mini» de PlayStation o con la serie completa en medio de algún partido de la Liga de Campeones, de la que Sony es compañía patrocinadora. Pero no podemos dejar de reseñarlo en estas páginas por aquello del orgullo consolero y, además, porque el anuncio nos encanta.

Y si la mamá del invento no es otra que Sony, la que ha puesto la imaginación a su servicio ha sido la agencia de publicidad TBWA. *Símbolos*, que así se ha bautizado la campaña, muestra los apocalípticos efectos que nuestros familiares triángulo, x, cuadrado, círculo pueden provocar en el entorno terrestre. Para ello, la agencia publicitaria ha realizado un magnífico despliegue de efectos especiales y sentido del humor que han costado cerca de 140 millones de pesetas. Muchos, sí, pero bien invertidos, ¿no te parece?

TBWA





«Arg, qué susto, oiga. ¿Por qué grita? ¿Es que no ha visto un taxista en su vida?»

Formula 1 '97 camina de nuevo

FIA, FOA ... ¡Uf!





F1 '97 ha tenido este año una carrera algo accidentada. En un principio, las ventas del juego superaron todas las previsiones, y su éxito fue comparado con el obtenido por *Men in Black* en el cine, puesto que ambos productos alcanzaron recaudaciones similares. No obstante, los acontecimientos tomaron un giro inesperado cuando Psygnosis se encontró de la noche a la mañana en litigio con la FOA *(Formula One Administration)*, la FIA *(Fédération Internationale de l'Automobile)* y la empresa de *merchandising* Giss.

Tras siete meses de negociaciones con la FIA, Psygnosis pensó haber llegado a un acuerdo para utilizar su logotipo en la carátula de *F1 '97* y distribuyó unas 650.000 unidades del juego en toda Europa, pero la FIA no había dado en realidad su aprobación definitiva a Psygnosis para la publicación del logotipo. La FOA recurrió al Tribunal Supremo y la compañía se vio obligada a detener la venta de todos los juegos en los que figurara dicho logotipo.

Por fortuna, Psygnosis Limited ha podido relanzar el juego y ha llegado a un acuerdo con la FIA para utilizar su logotipo en todos los productos *Formula 1* hasta el año 2001.

El caso es que *F1 '97* vuelve a los circuitos de distribución, y esta vez para quedarse.



Jornada PlayStation en Granollers

La ciudad se rinde ante PSX

El pasado 23 de noviembre miles de aficionados de PlayStation dejaron sus consolas en casa y se dieron cita en Granollers (Barcelona) para participar en el II Concurso Anual de Videojuegos Ciutat de Granollers. La plaza del ayuntamiento (La Porxada) se vio felizmente invadida por un ejército de consolas, un videowall gigante con capturas, vídeos y música de los juegos más conocidos y un escenario de dimensiones extraterrestres dominado con mano férrea por dos presentadores de sangre alienígena. Los asistentes, sin embargo, se hicieron con los mandos y dejaron Granollers a merced de PSX sin compasión alguna.

Nadie pudo resistirse ante títulos tan atractivos como *Resident Evil: The Director's Cut, Tomb Raider 2, Crash Bandicoot 2, Moto Racer, Rosco MCQueen, Ace Combat 2, Soul Blade, ISS Pro,* etcétera, etcétera, etcétera. Y los más osados se cuadraron ante el contrario y mostraron sus habilidades con *Street Fighter EX Plus Alpha, Marvel Super Heroes, Moto Racer, V-Rally, Formula 1 '97, Rapid Racer* y *Dragon Ball Final Bout*. Los 600 inscritos al concurso tuvieron que hacer frente a ocho rondas de eliminatorias. Al final, un consolero llamado Ángel Risueño López barrió a todo el que se cruzó en su camino y consiguió el preciado título de MAESTRO en una final que se retransmitió a través del videowall.

Julián M. Cuesta y Arnau Marín se encargaron de presentar el festín y pusieron toda la carne en el asador: sentido del humor, pasos varios de rap, cantos y reparto de gorras, camisetas, pósters, pins, juegos... Nada más y nada menos que un millón de pesetas en premios.

En fin, que la cosa no pudo ir mejor: el doble de asistentes y participantes que el año pasado, que no se iban ni al tercer aviso de clausura de la jornada... Los organizadores del evento, Pedro Cano y Marc Darío García, y todos sus colegas no llegaron a casa para cenar, precisamente. Nos mantenemos a la espera del III Concurso Anual de Videojuegos.



Hala, vicio, vicio. Al tercero por la izquierda lo conocemos: tendría que haber estado estudiando ese día para el examen de mates, y ya ves.



¡A mí, a mí! ¡Dame argo!



Dos chicos de organización, en plena demostración para el público de *Dragon Ball Final Bout* retransmitida por el videowall.



«Sólo tengo ojos y oídos para PlayStation.»





Los finalistas comparten escenario con Pedro Cano (segundo por la izquierda) y Marc Darío García (tercero por la izquierda).

DESDE JAPÓN

Nuestro corresponsal en Japón nos anuncia el lanzamiento de *Bust A Move*, la 35ª edición del Amusement Machine Show y la versión cinematográfica de *Tekken*...









[1] *Rival Schools United By Fate*, de Capcom. [2] ¿Cuándo llegará a nosotros *Tekken: La película*? [3] Una escena de baile de *Bust A Move*, de ENIX. [4] *Baroque*, un juego de rol terrorífico.

En Japón, lo normal es que una película manga de éxito acabe convirtiéndose en un videojuego. En el caso de Tekken**, sin embargo, se han invertido los términos. Namco ha confiado a Sony Music Entertainment la tarea de crear las películas animadas del juego en cooperación con ASCII y OAV. La serie se basará en** Tekken **y** Tekken 2**, con algunos elementos de la historia de** Tekken 3**. Por el momento hay pensados dos filmes, el primero se estrenó en noviembre y el segundo aparece en las pantallas niponas este mismo mes. Asimismo, se preveía la aparición de** Tekken 3 **para PlayStation en el intervalo entre las dos películas...**

En cuanto a juegos propiamente dichos, *Baroque* es un título de rol tradicional de tema terrorífico. El jugador deambula por pasillos poligonales topándose con personajes, puzzles y monstruos, todo ello enmarcado en una escalofriante historia gótica. Las primeras impresiones aconsejan que le sigamos la pista.

Sin que deba confundírselo con el juego de puzzles *Bust-A-Move 2*, *Bust A Move* será uno de los primeros clones de *PaRappa* que salga en Japón. El jugador tiene que seleccionar un personaje de entre 12, cada uno de los cuales está asociado con un estilo de música particular. Para avanzar en el juego es preciso interpretar los mejores números de baile mediante la combinación de velocidad, ritmo y técnica. Es un título fresco y sorprendente de ENIX, más conocido por juegos de rol como *Dragon Quest VII*. Bien hacíamos al clasificar *PaRappa* como *rap 'em up*: ha nacido un nuevo género.

Mientras tanto, se acaba de celebrar en Tokio el 35 Amusement Machine Show, con un despliegue de unas 569 máquinas arcade de videojuegos. En el *stand* de Konami hemos podido comprobar que el nuevo Cobra ha sido el soporte de sistemas más esperado de toda la feria. Sin embargo, Konami no supo capitalizar el interés del público, ya que no ofreció casi ninguna muestra de los juegos Cobra. Su mejor presentación fue la de la versión casi terminada de *Fighting Washu*, con una animación fluida y un nivel de detalles superior incluso a *Tekken 3*. El sistema del juego no es tan bueno como el de otros títulos de combate, pero para ser el primer *beat 'em up* en 3-D de Konami, resultó muy prometedor. También pudimos ver *Racing JAM* funcionando sobre el viejo tablero Hornet. A pesar de esto, el juego nos causó una gran impresión y es casi seguro que aparecerá una versión para la consola gris.

Namco también promocionó *Motocross Go!*, un juego de motos campo a través que funciona en su System 23. Aunque gráficamente se diferencia poco de los títulos para el System Super 23, es un excelente juego que es probable que sea todo un éxito en arcade. Si tenemos en cuenta la escasez de títulos de motos existentes para PlayStation, es bastante verosímil que se cree una versión para esta consola. Por otro lado, pudimos contemplar *Rapid River*, un título en el que el jugador desciende por un río de aguas bravas a bordo de una lancha neumática. Para conseguir que la embarcación se mueva, el jugador tiene que palear con furia y, para añadir realismo, incluye elementos como la acción de freno, que se consigue paleando en sentido contrario. Hay varias etapas en el juego y los escenarios incluyen la Tierra de Volcanes, los Glaciales, la Tierra de Dinosaurios y el Gran Cañón, por mencionar sólo algunos. Se trata de un juego original que promete grandes dosis de emoción.

Pero claro, el gigante arcade Capcom tampoco iba a ser menos. Fiel a la tradición, la compañía presentó dos secuelas más de *Street Fighter*, de las que *Pocket Fighter* es la más interesante y original. Es un juego dirigido a un público joven, con una jugabilidad muy sencilla que comprende sólo tres botones e incluye 10 personajes cómicos extraídos de varios juegos anteriores. Tal vez el elemento más original sea el «Cosplay», que significa «Costume Play», una tendencia de los japoneses por disfrazarse como su personaje favorito de manga o videojuego. En *Pocket Fighter* cada personaje puede intercambiar su ropa, lo que modifica los combos que se pueden emplear en los combates. Además, cada vez que se gana una lucha se recibe como premio una gema del personaje, que se puede canjear por una mejora en los movimientos especiales. Gracias a sus divertidos combos y ameno argumento, *Pocket fighter* no puede ser catalogado como una secuela *Street Fighter*, sino más bien como un juego singular portador de una marca prestigiosa. No creemos que tarde en aparecer una conversión PlayStation.

Capcom también presentó un juego de lucha poligonal muy original denominado *Rival Schools United By Fate* (un título tan conciso como siempre). Encontramos una serie de nuevos personajes Capcom que luchan en un entorno japonés con bastantes reminiscencias manga. El jugador representa a su propia escuela y compite contra equipos de otros institutos en interesantes enfrentamientos muy en la línea del *beat 'em up*. Hay cinco equipos con tres personajes cada uno y todos ofrecen finales e historias distintos, en función de quién juegue y lo bien que los controle. *Rival Schools* empleará parcialmente el motor de juego de *X-Men VS Street Fighter* con su sistema indicador, e incluirá cuatro botones. A juzgar por las colas formadas frente a la máquina, Capcom parece haber obtenido otra fórmula *beat 'em up* de éxito.

De todas formas, y dejando al margen algunos juegos interesantes, la muestra resultó decepcionante por la falta de originalidad y creatividad. Abundaron las secuelas, pero vimos muy pocas innovaciones. Sólo Namco demostró su versatilidad con *Rapid River* y *Motocross Go!*, lo que le sitúa a la cabeza de los juegos arcade y de software PlayStation.



[1] *Fighting Washu*, el primer *beat 'em up* en 3-D de Konami. [2] Una escena de *Motocross Go!*, de Namco. [3] *Racing JAM*, de Konami, otro título con muchas posibilidades de incluir una versión PlayStation.





[1] *Pocket Fighter* incluye una acción sencilla y algunas ideas sorprendentes. [2] Primera embarcación a remo arcade creada por Namco y titulada *Rapid River*.

DESDE ESTADOS UNIDOS

Este mes, Estados Unidos se inclina por los juegos de rol con títulos como *Diablo* y *Youngblood*, y continúan los plañidos por la falta de vibración del pad analógico estadounidense.

Después de ser un gran éxito para PC, el juego de rol creado por Blizzard titulado *Diablo*, llegará a la PlayStation en breve.



Los juegos de rol en tiempo real producidos en Estados Unidos, como Diablo y Youngblood, están protagonizando el resurgir del género en Occidente. Aunque empresas japonesas como Square y Enix han mostrado el camino a seguir, las empresas estadounidenses y sus cohortes europeas están incorporando sus propias influencias culturales.

A principios de este año, *Diablo*, de Blizzard, se convirtió en un gran éxito en parte porque funcionaba muy bien como juego *on-line*, pero también porque ofrecía mucha diversión. Hace dos años, pensar en una conversión de este tipo a la consola habría extrañado muchísimo, incluso a aquellas compañías totalmente resueltas a ampliar sus «franquicias» a toda plataforma y aparato electrónico imaginable.

Sin embargo, las arrolladoras ventas de *Final Fantasy VII* y el éxito callado pero significativo de juegos de estrategia como *Command & Conquer* y *Warcraft 2*, han propiciado que Sony se decida a ampliar la base del género en PlayStation.

Climax es la encargada de la conversión de *Diablo* para PlayStation, en nombre de Electronic Arts. Por lo visto, se parece mucho a la versión para PC, pero con una gama de extras añadidos. Ya se han incorporado nuevos personajes que parecen más grandes, más fornidos y... bueno, más PlayStation, y la fuente de luz se ha mejorado, con lo que la atmósfera del juego ha cobrado un considerable realce.

Cualquiera que conozca el trabajo de Blizzard se sentirá muy cómodo con *Diablo*, un juego que, como *Warcraft 2*, es bastante complejo pero sorprende por lo sencillo que es entrar en su dinámica y lo adictivo que resulta. Los jugadores escogen un héroe para interpretar y deben derrotar a un enorme ejército de perversos; poco a poco vas aprendiendo nuevas habilidades al tiempo que ganas mejores armas, blindajes y hechizos. Se espera que *Diablo* haga su aparición en el mercado estadounidense a principios de la próxima primavera.

Youngblood, de GT Interactive, se parece a *Diablo* en que es un juego isométrico de acción vertical con combates en tiempo real. Las principales diferencias radican en el estilo y el tono: a diferencia de la fantasía de *Diablo*, *Youngblood* se basa en el cómic del mismo nombre creado por Rob Liefield. El juego promete incluir todos los protagonistas de los cómics, así como niveles que van desde profundas y frondosas junglas a áridos y desolados desiertos.

Los jugadores podrán escoger personajes para formar un equipo de cuatro y las combinaciones seleccionadas tendrán un gran efecto sobre la jugabilidad. Algunos personajes se citan entre ellos, mientras que otros no pueden soportar a uno o varios de los compañeros. Si tu equipo no actúa unido como una piña, acabarás teniendo problemas cuando llegue la hora de atacar a los malos de la película. Es como organizar una fiesta para los amigos.

Pese a contar con una comunidad de desarrolladores autóctona y rigurosa que goza de una buena salud, el mercado estadounidense sigue rindiéndose a las historias extranjeras de éxito. Se suponía que la delegación en Estados Unidos de Ocean publicaría el esperado *V-Rally* por allí. Sin embargo, EA se ha anticipado y el juego aparecerá bajo el título *Need For Speed-V-Rally*.

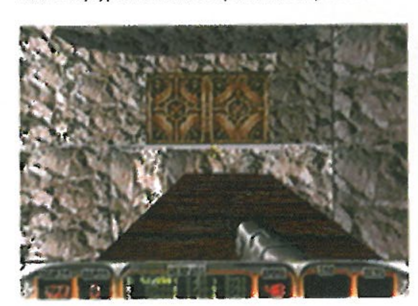
No hay duda de que EA también va a ofrecer su abultado talonario a las cadenas de televisión. Así que ver la tele en este país se va a convertir en una especie de continua intro PlayStation. Primero tuvimos la masiva campaña publicitaria de *FFVII* y ahora otro título va a acaparar las ondas hertzianas. Un juego que a buen seguro captará la atención del público es *Duke Nukem*. Su campaña —basada en polémicas imágenes sobre la explotación de gente de color allá por los años 70— molestará a más de uno, lo que asegurará una producción extra de unidades.

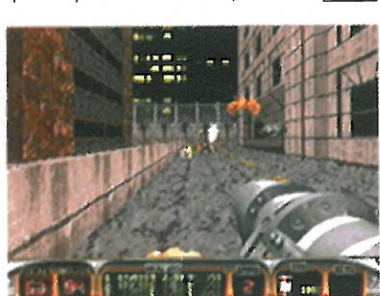
El juego en sí se presenta como un auténtico regalo. Incluye esos niveles extras ya mencionados en esta columna que parodian otros juegos PlayStation y nos han llegado noticias de que el nivel del *striptease* va a ser eliminado. *Duke Nukem: Total Meltdown* apareció a finales del año pasado.

Por último, contamos con el interminable culebrón del joypad vibrante. Al parecer, Sony ha lanzado su nuevo pad analógico en Estados Unidos sin ningún elemento vibratorio, por miedo a que Nintendo, la otra empresa que comercializa aparatos con vibración, presentara una demanda judicial contra la empresa japonesa. Ahora da la impresión de que ha olvidado sus miedos y parece que pronto aparecerá en el mercado el Dual Shock. Este pad introduce no uno, sino dos grados de vibración que actúan simultáneamente para proporcionar esa vibración tan importante que se produce cuando chocas contra un obstáculo o haces añicos un enemigo.

Por último (ahora de verdad), los que hacían uso de las listas de juegos de alquiler como excusa para afirmar que Nintendo es mejor sistema que PlayStation, se han llevado una buena sorpresa. *Final Fantasy VII* entró raudo en las listas de alquiler y se convirtió en el primer juego PlayStation que lo conseguía desde el lanzamiento de la N64. Los analistas lo achacan al hecho de que muchos jugadores querían probar el juego antes de comprarlo. El dominio de Nintendo en esta lista específica suele atribuirse a lo caros que resultan los cartuchos y a la lógica que supone alquilarlos primero antes de comprarlos.

***Youngblood* ofrecerá matanzas inspiradas en cómics, pistolas ridículamente grandes, complejas relaciones entre personajes e intrincada acción estratégica.**





La conversión para PlayStation de *Duke Nukem* empieza a tener buen aspecto; incluirá seis niveles más que la versión para PC, lo que hace un total deee... 34.



Los jugadores estadounidenses podrán por fin tener entre sus manos un pad vibrante. Pero, ¿qué pasa con nosotros los europeos?

Mundo PlayStation

Final Fantasy VII arrasa el planeta, vaticinando la resurrección de los juegos de rol, Shiny opta por el apocalipsis, mientras que Square sigue creando juegos de la mejor calidad...

Estados Unidos: El éxito reciente de los juegos de rol para PlayStation ha propiciado que las editoras escarben sin parar en sus catálogos de juegos para PC intentando encontrar candidatos ideales para la conversión. Uno de ellos es Diablo, un juego de rol y fantasía ofrecido por Blizzard Entertainment, el proveedor de Warcraft 2. El juego plantea proteger una aldea del mal, al tiempo que mima los ojos con unos gráficos 3-D la mar de fastuosos. Pese a tratarse de una conversión de un título para PC, Blizzard ha incluido una buena serie de elementos típicos de PSX, entre ellos niveles de nueva estampa, una fabulosa configuración del sistema de control y combates para uno o dos jugadores. Este título, plagado de saqueos y monstruos bautizados con impronunciables nombrecitos, aparecerá dentro de unos meses.



California: Según el Messiah de Shiny Entertainment, nuestro planeta está protegido de los agentes de las tinieblas por siete sellos arcanos. Por desgracia, el Infierno quiere guerra y decide enviar un emisario para que destruya los sellos y desencadene el apocalipsis unos cuantos eones antes de lo previsto. Naturalmente, Dios no se deja amedrentar con facilidad, así que envía un «vaso de luz santa» (es decir, a ti) para acabar con los malos y asegurarse de que los sellos permanecen seguros en su sitio. El protagonista de Messiah no es un luchador muy macho o una sirena coqueta, sino un angelito que flota en el aire poseyendo a la gente. Todavía es pronto, pero teniendo en cuenta que el querubín en cuestión cuenta con más de 180.000 polígonos, Messiah tiene muchas posibilidades de dejarnos a todos con la boca abierta.





Estados Unidos: Si tienes pensado viajar a los Estados Unidos dentro de poco, te recomendamos humildemente que eches un vistazo a los quioscos yanquis y te fijes en la última revista PlayStation aparecida allí, la Official US PlayStation Magazine. La revista, como habrás adivinado, sigue la línea de la que tienes entre manos, e incluirá cada mes un CD en cubierta, así como las habituales secciones de análisis, noticias, Preplays y PlayTests. ¿Una ganga? Depende, porque el CD funcionará de primera en la PlayStation estadounidense, pero es completamente incompatible con la máquina europea. Pena.



Japón: Tras vender más de cinco millones de unidades de Final Fantasy VII sólo en Japón, Squaresoft se prepara para publicar una versión del juego especial para coleccionistas, Final Fantasy VII International, que de momento sólo aparecerá en el país del Sol Naciente. FFVII Int'l presenta, en un paquete con cuatro discos (estupendo para arruinarte), los tres CD del juego más un cuarto disco que contiene una guía digital del juego, mapas explicativos y un «cómo se hizo» del juego.
Squaresoft se ha visto obligado a hacer ciertos ajustes para adaptar FFVII al mercado europeo. Se ha reducido el número de las batallas (lo que convierte la acción en algo «menos aleatorio», según dicen), pero no hay por qué preocuparse, porque la versión europea cuenta con varios extras, como dos enemigos más, que compensan el juego. En fin, con versión para coleccionista o sin ella, cinco millones de fans japoneses de los juegos de rol no pueden estar equivocados...



Japón: Con tanto titular por el mundo cantando las excelencias de Final Fantasy VII, es fácil olvidar que SquareSoft dispone de otros títulos en sus estanterías, y no son pocos. Además de Front Mission y Final Fantasy Tactics, la casa editora nipona está trabajando en Einhander, un título con reminiscencias germánicas. Se trata de un shoot 'em up de scroll donde el jugador dirige un curioso híbrido de grúa móvil y nave de combate que responde al enigmático nombre de Endymion FRS MK.II. Esta pesada máquina, nacida para matar y bendecida con unos gráficos divinos, está equipada con un dispositivo antigravedad muy práctico para ganar velocidad y movilidad. A ver si estás de acuerdo cuando Eihander llegue al mercado europeo.



Este mes revisamos las portadas de nuestras hermanas oficiales alemana e italiana.



Hojeando la variante alemana de PSM, lo que más nos ha intrigado es su extraño criterio de puntuación. Este mes, por ejemplo, Machine Hunter ha conseguido por allí un 2.2, Overboard! un 2.0 y NHL '98 de EA un 1.6 (y, a pesar de todo, parece que NHL '98 es el mejor puntuado...). Si alguien tiene la menor idea de cómo se explica esto, junto al sumario figura nuestro número de teléfono.
Por otro lado, y abandonando el arduo intento de comprender las matemáticas teutonas, Die PSM ofrecía un concurso más que generoso este mes. Junto a varias chaquetas muy apañadas, la Offizielle regala una fantástica PlayStation engalanada con las imágenes de G-Police. Vaya, vaya... ¿Dónde habremos puesto el número de Psygnosis?



La PSM italiana se decidió por un Ferrari rojo para la portada del mes. Y más sorpresas en el interior: la foto del director venía acompañada por una editorial dedicada en gran parte al tema Ferrari. Con razón nos parecía que este chico era un combinado sin alcohol de Dale Winton y Michael Schumacher.
En fin, ¿algo más que añadir? Pues sí: ¡sólo dos PlayTest en todo el número! (uno de ellos dedicado a F1 '97, por cierto). Fuentes no oficiales afirman que los colaboradores de nuestra hermana italiana se pasaron el mes tonteando con Final Fantasy VII. Claro, luego pasa lo que pasa.

Y siguen por el carril izquierdo

Alienígenas acuáticos, coches asesinos, la partida de nacimiento del personaje más popular de Mortal Kombat, un rival serio para V-Rally y explosiones espaciales...

Leamington Spa: Tras domar a la bestia poderosa que es Touring Car Championship, Codemasters está a punto de dar el último paso y plantar a cara a V-Rally con Colin McRae's World Rally. ¿Descabellado? Los programadores no lo creen así. Sólo llevan unos meses trabajando en el proyecto y ya creen que podrán conseguir que el juego tenga una mayor velocidad que su rival cambiando el motor de gráficos de Touring Car. CMWR presentará una temporada del campeonato mundial de rallies, con pruebas en ocho países y con ocho etapas cada una de ellas. También incluirá las condiciones meteorológicas acostumbradas y las habituales superficies de carretera y estilos de juego. Si Touring Car ha sido un éxito, prepárate para conocer un título nacido para ganar.

Sheffield: Hace años, cuando se podía programar un juego entero usando 16K, apareció un joven programador de talento llamado Tony Crowther. Ahora, tras hartarse de diseñar juegos para PC, ha dirigido su preciada atención a la PlayStation y lo ha hecho con N2o, un frenético juego de explosiones realizado por Gremlin. Como si se tratara del hijo ilegítimo de Tempest X y Nanotech Warrior, el juego te pone al mando de una nave espacial que viaja por túneles 3-D y se dedica a disparar a diestro y siniestro. Cuando esté terminado, incluirá una opción para dos jugadores, power-ups y una devastadora e hipnótica banda sonora. Pero no se te ocurra probarlo con resaca.





Slough: Estamos en el futuro (una vez más), en el 2115 para ser exactos, y el mundo está azotado por organizaciones criminales que luchan con un siniestro objetivo. Pues sí: dominar el mundo. Como mejor piloto del Protectorado Elite, tu misión es conducir el DeathCar y poner en manos de la justicia a los criminales haciendo uso de los medios que creas oportunos. Así empieza Crime Killer, el último juego de Interplay. A diferencia de otros juegos de conducción, Crime Killer te da entera libertad para circular a tu aire por ciudades, lugares desiertos y barrios bajos mientras sigues la pista a los delincuentes. Cuando los descubres, sólo cabe una cosa: la muerte. Cada vehículo está equipado con una cámara especial para que puedas contemplar tus ejecuciones en una maravillosa cámara lenta o visionar algunas de las acrobacias que has hecho durante la persecución. Crime Killer aparecerá allá por marzo.



Londres: Desde que el primer puño ensangrentado se estampara contra la cara de un indefenso rival, los títulos Mortal Kombat han gozado de una increíble popularidad entre aquellos videojugadores encantados con las peleas a torta limpia. Ahora Midway ha decidido basar un nuevo juego en Sub Zero, el ninja vestido de azul que aparece aquí debajo, para explicar cómo cayó este hombre en el primer torneo MK. En lugar de un beat 'em up puro y duro, MK Mythologies es un híbrido entre un juego de plataformas y uno de lucha, no muy diferente del clásico Kung Fu Master. Aparecerá más o menos ya.



Londres: Estamos de nuevo en el futuro (¿otra vez?) y un equipo de científicos ha descubierto un grupo de vainas alienígenas esparcidas por el planeta. El juego en cuestión lleva por título Critical Depth, y te encarga la misión de encontrar las vainas antes de que den lugar a una reacción en cadena y acaben con el mundo. Parece un poco difícil, pero si además la acción transcurre bajo el agua, la cosa ya es el colmo de la complicación. Para guiarte en esta pesadilla náutica, el fabricante Singletrac pone a tu disposición una amplia gama de naves, desde el viejo pero fiable submarino Ruskie hasta el último artefacto de la CIA. Critical Depth es un thriller de búsqueda y destrucción con niveles basados en misiones, y se deja jugar con colegas varios haciendo uso de la cantidad de opciones multijugador que ofrece. Se nos acaba la cuerda, pero pronto sabremos más.

"¿A que estás esperando?"

TOMB RAIDER II™

STARRING LARA CROFT

"A Lara sólo le falta ser real para ser perfecta, a Tomb Raider II le sobra con lo que es para ser el juego perfecto"

Hobby Consolas 97%

"Tomb Raider desata pasiones por donde quiera que va".

"Lara está subida a un pedestal cada vez más alto del que sólo ella podrá bajar"

Computer Gaming World

"Llega Tomb Raider II dispuesto a satisfacer nuestra sed de aventura, de la mano de tan peculiar y atractiva arqueóloga. ¡Toda una delicia para los sentidos!"

Micromanía

"Lara Croft explotó en formato PC el año pasado...ahora es la reina indiscutible de los juegos de acción. Después de más de dos millones de copias vendidas e innumerables premios, Lara regresa..."

OK PC Gamer









EIDOS
INTERACTIVE



primer contacto

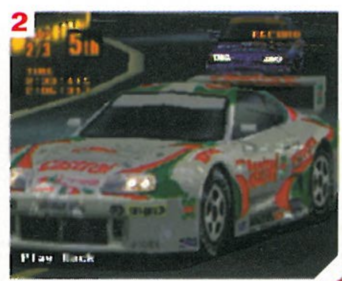
PSM se ha metido directamente en la boca del lobo para ofrecerte unos guiños de *Gran Turismo*, uno de los títulos que más polvareda ha levantado últimamente en el mundo PlayStation.

GRAN TURISMO
¿lo último en carreras?

1



2



[1] *GT* es el mejor juego de carreras que hemos visto hasta el momento. [2] La modalidad de «replay» casi parece de televisión... [3] ...si entornas los ojos un poquito. [4] No te pierdas la perspectiva desde el interior del coche [en especial, ese retrovisor].

Género: Juego de carreras
Editor: Sony
Fabricante: Sony Japón
Disponible: Sí

Por Tutatis. Tendrías que ver la modalidad «replay» del último juego de carreras de Sony Japón. Si entornas los ojos un poquito, jurarías que estás viendo un vídeo de coches de verdad. En un intento de evitar el estilo propio de dibujos animados, los japoneses están trabajando en lo que podría ser, visualmente hablando, el título de PlayStation más espectacular.

Describe el juego en 100 palabras.
Gran Turismo es un simulador de carreras que desprende realismo. Sin más. El juego incluye unos 87 coches con licencia de 10 de los fabricantes mundiales más famosos, entre los que se incluyen Mitsubishi, Chrysler, TVR, Subaru, Aston Martin y Mazda. El equipo de diseño ha empleado imágenes estáticas detalladas del rendimiento de cada modelo para asegurar una representación lo más fidedigna posible. Empiezas con un poco de dinero, lo que te permite comprar un coche, ganar carreras y premios para aumentar la carrocería. Si a esto se añade una gran cantidad de circuitos con la opción de pantalla partida, puede que estemos hablando del mejor juego de carreras de PlayStation hasta la fecha.

¿Incorpora este juego alguna novedad, algo que no tenga ninguno de los juegos en el mercado?
Sin duda, no existe ningún juego que tenga tantos coches «reales» (puede decirse que los fabricantes más importantes están representados con los modelos más populares). Pero lo que hace que *Gran Turismo* sea excepcional es la atención que ha prestado al detalle en cada aspecto del juego, sobre todo en la presentación y manejo de los coches. Es cierto que los coches de *V-Rally* parecían de verdad, pero este juego eleva a PlayStation a otra dimensión.

¿Qué juegos han influido en este título?
Formula 1 es el punto de referencia más obvio. Los creadores han pasado horas jugando a *World Rally Championship* y *Le Mans 24 Hours*. Y no cabe duda que han acudido a *V-Rally*, y antes de dar el juego por terminado han consultado el excelente juego de Codemasters *TOCA Touring Cars*.

1



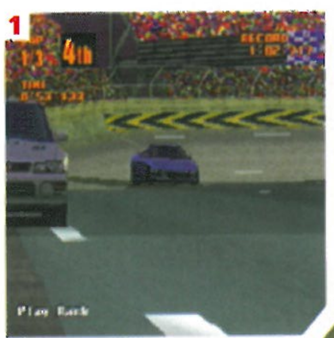
2



3

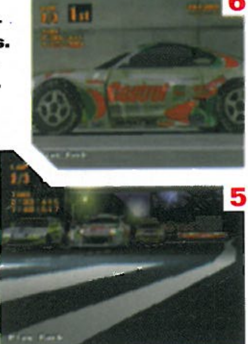


[1] Básicamente, *GT* es un simulador, no un arcade. [2] El parque móvil es generosamente amplio. [3] Fíjate en las luces de freno.









[1] Los juegos producidos en casa por Sony Japón no es que hayan estremecido al mundo, pero *Gran Turismo* puede que entierre para siempre este comentario. [2] Todos los coches del juego existen en realidad, y hay más de 60. [3] El triunfo en una carrera se recompensa con premios en metálico, que permiten comprar coches mejores. [4] La moviola utiliza un montón de cámaras. [5] Una carrera nocturna. Línea de salida. [6] Hacemos una pequeña pausa para la publicidad.

¿Cuál es la mejor parte del juego?
Aunque esto suene algo grosero, la opción de «replay» puede que sea la que más dé que hablar. El juego tiene una pinta tan increíble que querrás ver la carrera una y otra vez desde cualquiera de las perspectivas posibles, y la moviola parece propia de la BBC. También es porque los coches parecen de foto, tan reales que hace ilusión mejorarlos hasta llegar a un peligroso Aston Martin o lo que te apetezca.

¿Por qué es mejor que cualquiera de los juegos de su clase?
Para empezar, los gráficos son de una calidad excelente. La jugabilidad, por lo que hemos visto, está a la altura de *V-Rally* y del último de Codemaster *TOCA Touring Car Championship*.

¿Hay alguna innovación técnica digna de mención?
¿Innovación técnica? Este juego es lo nunca visto en realismo. Es increíble. Los diseñadores crearon los gráficos gracias al escaneo detallado de las imágenes reales, que producen una impresión de realidad reflejado en la acción y en la iluminación. También han desarrollado un nuevo sistema de «mapa del entorno» y han utilizado su modelo en exclusiva de «Simulación de Física del Automóvil» que se creó originalmente para *Motor Toon*.

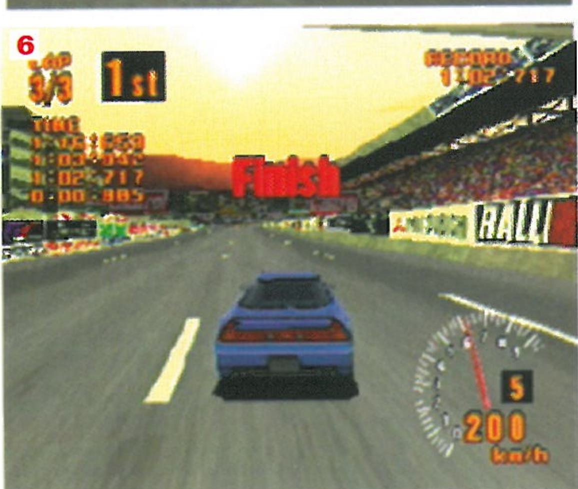
¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Hace cinco años que el líder del grupo, Kazunori Yamauchi, lleva dándole vueltas al concepto de *Gran Turismo*. Trabajó en el equipo original de *Motor Toon Grand Prix*, pero su objetivo en este proyecto era crear el no va más en carreras de coches.

¿Por qué puede resultar de interés este juego?
Porque Sony Japón está elevando el listón de PlayStation. *Gran Turismo*, aunque sólo sea por los gráficos, ha dado un paso adelante. Y cuando los demás diseñadores adopten estas estrategias, veremos como la consola gris lleva a cabo cosas impensables hasta ahora. Y además, ¿cuántos equipos de programación han alquilado la tira de coches para ver cómo funcionan en realidad?











[1] La demo que hemos examinado es la versión de una pista japonesa. [2] Vista trasera. [3] La repetición es casi de película. [4] Un hueco. Cuélate. [5] Adelántale por dentro. [6] ¡Victoria!

[1] ¿El mejor juego de deportes de la historia? [2] Esto es slalom: tienes que rozar las banderas, no derribarlas. [3, 4] Entre las disciplinas encontrarás el snowboard. [5] La captura de movimiento se ha llevado a cabo a partir de atletas de verdad. [6] Bonito traje, ¿no?

NAGANO WINTER OLYMPICS

Desempolva tus esquís

Género: Deportes de invierno

Editor: Konami

Fabricante: Konami

Disponible: Febrero

«¿Nagano?», te preguntarás. Sí, hombre: es la ciudad japonesa donde se celebrarán los Juegos Olímpicos de Invierno. Konami, el genio indiscutible de la simulación de deportes multidisciplinarios, está preparando el helado viaje poligonal para aquellos que no pueden competir en los Juegos, pero que curiosamente tienen una PlayStation. Aquí está Jon Sloane de Konami para contarnos más...

Describe el juego en 100 palabras.
Nagano Winter Olympics '98 es el videojuego con licencia oficial de los Juegos Olímpicos de Invierno. Se llama como la ciudad japonesa donde se celebrará el evento en febrero. El juego representa, con captura de movimiento, atletas que compiten en 14 modalidades, como descenso, slalom, snowboard, salto, patinaje de velocidad y bobsleigh. De hecho, de los siete deportes de los Juegos de verdad, hemos incluido cinco (sólo se han descartado el hockey sobre hielo y el biatlón). Todo esto ofrece la oportunidad a los jugadores de derrotar a sus compañeros en 14 modalidades (en cinco disciplinas diferentes; por ejemplo, el esquí alpino está compuesto por Descenso, Súper-G y Gran Slalom). Lo mejor de todo es que puedes jugar con tres amigos más en retos a dos bandas.

¿Hay algo en este juego que no hayamos visto en ningún otro?
Puedo aseguraros que éste es el primer juego para PlayStation con competición de snowboard al desnudo. Claro que, con el frío que hace, no creo que haya mucho que ver. Lo que ofrecemos con este juego es más un reto a largo plazo que el machaque de botones que requieren otros títulos de deportes. Algunos deportes necesitan precisión en el tiempo, o una buena dosis de energía con el mando, mientras que otros piden más bien exactitud de movimientos.

¿Qué juegos han influido en este juego?
Konami ha producido juegos multidisciplinarios de deportes durante más de 10 años para prácticamente cada casa y sistema arcade que existe. Las raíces de todos estos juegos se remontan a la primera tragaperras de *Track & Field*, que salió para arcade en Gran Bretaña en 1983. Por supuesto, la versión con la que más se puede comparar *Nagano Winter Olympics* es *International Track & Field*, que apareció para PlayStation en verano de 1996.





[1] ¿Y este tipo se lleva un punto extra? [2] A partir de ahora todo es cuesta abajo. [3] ¿Serás capaz de derrotar a tus compañeros sin el menor escrúpulo?

¿Cuál es el mejor elemento del juego?
Quedar con tres colegas y machacarlos a todos sin piedad. A parte de eso, subir al podio representando a tu país al final del juego y ver ondear la bandera sobre las demás, hacerte la ilusión de que estás escribiendo historia, de que homenajeas a tus compatriotas y todo eso... Bueno, en todo caso, podréis emular a esos tipos súper cachas y comprometidos con su trabajo a quienes no les importa llevar medias de licra ajustaditas ni dejarse la piel en climas de varios grados bajo cero. Y todo eso sin sacar vuestros fofos organismos de ese sofá junto a la estufa.

¿Por qué será mejor que cualquier otro juego de su género?
Sencillamente porque tenemos más experiencia en esta clase de juegos que cualquier otra empresa de videojuegos. Nosotros inventamos el género.

¿Alguna innovación técnica digna de mención?
El equipo que ha diseñado el juego ha visitado las instalaciones reales en Nagano y ha escaneado topográficamente cada bache y cada curva, para asegurar que las pistas que vais a ver en el juego sean idénticas a aquellas en las que los atletas competirán en febrero. Además, hemos mejorado de forma significativa la tecnología de captura de movimiento que utilizamos en su día en *IT&F*. Tanto que el equipo que trabaja en la versión para N64 ha optado por utilizar los mismos datos de captura de movimiento que nosotros.



¿Cuál es el pedigrí del equipo?
Crearon *IT&F* (creo que ya lo he dicho). A parte, no se nos permite revelar otros nombres para evitar que nuestra competencia, ávida del talento de los chicos de Konami, intenten comprarles con ofertas tan absurdas como un salario decente, un horario de trabajo de nueve a cinco y dos días libres por semana.

¿Por qué va a interesarle a alguien este juego?
Porque será el primer título realmente entretenido sobre Juegos Olímpicos de Invierno para cualquier consola. Se trata de una versión más sofisticada, mejorada y, sin duda, más helada de *IT&F*.

Cuéntanos un secreto del juego que no hayas explicado a nadie.
No hemos revelado hasta ahora que el juego será compatible con el pad analógico. ¡Y contiene más disciplinas que la versión para Nintendo 64!



[1] De *Nagano Winter Olympics* se encarga el mismo equipo que diseñó *International Track & Field*. **[2]** Está claro que la experiencia de Konami en la producción de juegos multi-eventos es amplia. **[3]** La acción puede observarse desde muchos ángulos. **[4]** El trancazo que nos espera...







Formula Karts Special Edition



Toma las delicias inocentes de los autos de choque, añádeles emociones de alto octanaje y ponlo todo sobre una pista de Grand Prix. Bienvenido al mundo de los fantásticos automóviles de *Formula Karts*

Un vistazo a *Formula Karts* basta para confirmar que, mientras Proein lance un título medianamente decente, tendrá en sus manos el mercado del karting virtual. Los de Manic Media, por suerte, se han tomado en serio la tarea, y *Formula Karts* es de lejos el mejor de sus juegos de karts.

A ver, vayamos a los antecedentes. La principal diferencia entre carreras de karts y carreras de coches es el diseño ultracompacto de las pistas. Prueba cualquiera de esas piruetas en un coche de fórmula 1 y te pasarás la mayoría del tiempo estampándote contra las vallas o haciendo eses por la pista como una tortuga borracha. Con un kart, sin embargo, la cosa cambia. Arremete contra los muros, embiste a tus oponentes como si subieses a los autos de choque, pisa a fondo el acelerador... Las carreras de karts son una fiesta de velocidad sin frenos que asustaría al más pintado y que hace que *Micro Machines* parezca un juego de lactantes.

O sea que, para reproducir la experiencia del karting en la consola gris, basta con simular la velocidad de la vida real (lo que significa un motor de gráficos más que competente). Por desgracia, mientras *Formula Karts* va como una seda en la modalidad para un jugador, las cosas no van tan bien en la opción para dos jugadores con pantalla partida. El motor chirría un poco al intentar reproducir miles de polígonos, aunque debemos admitir que hemos estado jugado con una versión inacabada.

El jugador puede optar entre tres modalidades de juego: campeonato, arcade o carrera individual. Además, con una plétora de estímulos de velocidad e incluso con trucos de tracción para solventar airoso las curvas más cerradas, *Formula Karts* no es un juego de carreras normal y corriente. Cada una de las nueve carreras ofrece todo un reto pleno de satisfacción y —mérito de los fabricantes— las pistas se han diseñado lo más cortas posible para comprimir la tensión en el juego. Esto convierte *Formula Karts* en un título increíblemente más intensivo que otros juegos de carreras, sobre todo cuando adviertes que sólo tienes 2,7 nanosegundos para recorrer la mitad del trayecto y rebasar la bandera a cuadros.

Entre la jugabilidad, el atractivo asociado a todos los juegos de carreras y la intensidad gráfica del título, esta ocupación suicida merece la pena. Únelo todo y puede que Proein disponga de uno de los éxitos sorpresa de la temporada.



Puede que *Formula Karts* no luzca los gráficos más espectaculares de la historia, pero cuando te mueves a 120 km/h, ¿a quién le importa? Exacto.



Llamadnos pesimistas, pero esto tiene pinta de accidente múltiple, y no vamos a llorar, precisamente...

■ EDITOR	Proein	■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Dos
■ FABRICANTE	Manic Media Productions	■ ORIGEN	Gran Bretaña	■ GÉNERO	Carreras de karts

Discworld 2: Missing Presumed...?

PrePlay



Vuelve el disparatado mundo de Discworld, y tu misión será encontrar al escurridizo Grim Reaper. A ello.

[1] *Discworld* está repleto de personajes mágicos y [2] viejos conocidos que te remiten al pasado.



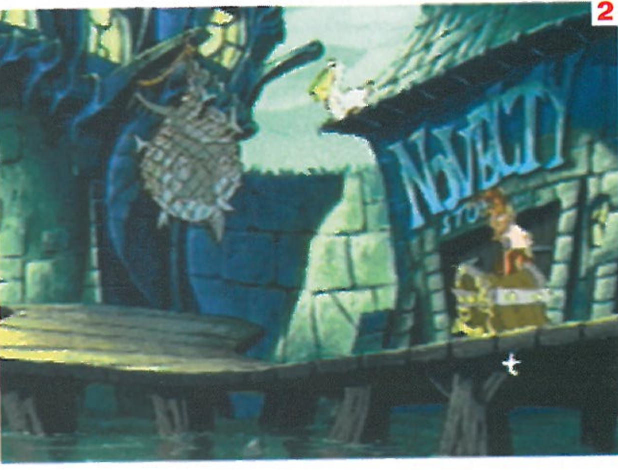


En los orígenes de PlayStation, *Discworld* se perfilaba como la única opción en cuanto a juegos de aventura, un título que funcionaba según la técnica de apuntar y señalar al estilo de *Monkey Island* o *Full Throttle*. Este título, basado en la célebre serie de libros *Discworld* de Terry Pratchett, obtuvo una acogida favorable. Desde entonces el género ha evolucionado y, tras la aparición de *Resident Evil* y *Tomb Raider* en 3-D, los productores no han tenido más remedio que considerar las exigencias del mercado. Por lo tanto, ¿qué lleva a Psygnosis a presentar semejante dinosaurio?

En el juego original tenías que guiar al inútil del mago Rincewind a lo largo de una serie de aventuras —desventuras, se diría— en su intento por rescatar a Discworld del Dragón Rojo. En esta ocasión, los problemas se complican aún más: la Muerte se ha perdido. Estaba tan tranquila ella segando almas y de pronto desaparece sin dejar rastro, y para más INRI cargando al pobre Rincewind con la tediosa tarea de encontrarla. Los gráficos de dibujos animados de la primera serie eran realmente buenos, y Perfect Entertainment se ha tomado la molestia de emplear 50 dibujantes para conseguir resultados tan óptimos como los anteriores. «*Discworld 2* es una mezcla entre animación clásica de dibujos animados y diseño por ordenador», explica el creador Gregg Barnett. «Hemos utilizado la técnica convencional en la medida de lo posible, echando mano de las viñetas y la maquetación clásicas antes de remitir el trabajo al estudio de producción. Las viñetas dibujadas a mano se han escaneado y coloreado por ordenador».

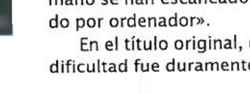
En el título original, el nivel de dificultad fue duramente criticado. La estructura era demasiado difícil, y nos preguntábamos si la secuela seguiría los mismos pasos. Según Gregg, «*Discworld 2* representa el mismo desafío, pero es más atractivo. Rincewind ya no recurre a respuestas como 'Esto no funciona'. Cada objeto demanda una reacción más precisa y, si el jugador no va por buen camino, el juego se encarga de reconducirlo facilitándole pistas para regresar a la vía adecuada». Pues, menos mal.





[1] La Muerte es la mala de la película. No hay modo de atraparla. [2] Los gráficos son aún mejores que los anteriores gracias a la combinación de animación por ordenador y dibujos animados.





El juego exhibe tres numeritos musicales, entre ellos uno al estilo Monty Python sobre los placeres de diñarla.

EDITOR	**Sony**	DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Uno**
FABRICANTE	**Perfect Entertainment/Psygnosis**	ORIGEN	**Gran Bretaña**	GÉNERO	**Aventura de apuntar y señalar**

Clamor en las gradas

La última entrega del juego de fútbol de mayor éxito en todo el mundo está a punto de arrasar. Apenas podemos contener la emoción...

Si hay algo claro en los *FIFA*, es su gran poder de superación. Cada nueva versión añade algo nuevo tanto en lo técnico como en jugabilidad, y en este último punto puede que por fin *FIFA* recoja el cetro de «mejor videojuego de Playstation de fútbol», que de momento ostenta el magnífico *ISS Pro*. Pero antes de meternos en camisa de once varas, repasemos las novedades que incorpora este juego respecto a la anterior versión.

En lugar de hacer uso de su licencia de la Copa del Mundo para un único súper ventas, EA se ha preocupado por desentrañar los fallos de que adolecían los *FIFA* anteriores y remediarlos en éste. Se empieza seleccionando un equipo entre los 172 países disponibles (aunque también se puede jugar como siempre en los títulos *FIFA*: Liga, Copa, etc.). De este modo, puede que te encuentres disputando partidos tan curiosos como un Colombia-Barça o un Nueva Zelanda-Atlético de Madrid. Es fácil percibir las mejoras en esta nueva versión. Existe un control más práctico en todas las jugadas, sean pases, disparos o remates. Hay nuevas animaciones y las antiguas se han perfeccionado: desapareció en combate aquella horrible sensación de que los jugadores «patinan» o son demasiados bruscos, y además los nuevos estadios son impresionantes, de modo que la impresión gráfica en general es estupenda.

Respecto a la música, el juego ha progresado mucho. En vez del aburrido *tecno* de los *FIFA* previos, EA ha fichado grupos como Blur para conferirle al sonido ese toque de vigor que le faltaba. Por otra parte, los comentarios corren a cargo de Paquito González y Manolo Lama, conocidos periodistas radiofónicos que bordan su papel sin resultar pesados ni repetitivos y que consiguen impregnarte por completo del sólido ambiente.



[1] El juego utiliza el sistema común de «cruz bajo el jugador» para que sepas a quién manejas. [2] El saque inicial. [3] Una patadita y a volar...

[1] El Milan se dispone a defender a medida que los brasileños atacan. [2] Avanzar terreno era la parte fácil: ahora toca colar el balón en la portería.

Por último, se han erradicado todos aquellos detalles que molestaban de las versiones previas: barullos entre los jugadores, pases mal efectuados, disparos siempre iguales, rutinas de gol específicas... Ahora podemos disfrutar de unas jugadas limpias, con unos pases estilo Pelé que harán la delicia de aquellos que jueguen en equipo, y unos disparos ajustables al milímetro escogiendo su efecto y ángulo con sólo la cruceta del pad.

A primera vista, *FIFA: Rumbo al mundial '98* nos ha gustado. Nuestra opinión definitiva, en el PlayTest del mes que viene. Todavía tenemos que darle mucho al balón.

EDITOR	Electronic Arts	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Dos
FABRICANTE	EA Sports	ORIGEN	Canadá	GÉNERO	Simulador de fútbol





¿Enviar **tropecientos mil robotejos colorados** a su perdición en nombre de la **estrategia?** *PSM* dice «¡SÍ!»



[1] ¡Desastre! Y pensar que nos tiramos años para construir ese fuerte. [2] Más carnicería de cuidada orquestación en nombre de la paz interplanetaria...

Z apareció para PC en septiembre de 1996, y causó cierto revuelo en el mundo de los juegos. Su vigoroso batiburrillo de chistes, estilización de ciencia-ficción y estrategia de gatillo fácil, hizo de *Z* un globo inflado que no podía igualar a *Command & Conquer* en cuanto a jugabilidad, pero que tenía la suficiente cara dura como para ganarse altas puntuaciones por doquier y más de un acérrimo seguidor.

Y ahora los usuarios de PlayStation podrán ver por fin a qué venía tanto alboroto. Es un juego bélico interplanetario interpretado por enjambres de robots multicolor, donde el objetivo es derrotar al oponente aplastando sus tropas mecanizadas y destruyendo su cuartel general. Pero llevarlo a la práctica es harina de otro costal, ya que no sólo tu enemigo, sea humano o la CPU, está resuelto a hacer trizas tus tropas y tu cuartel general, sino que hay cinco planetas diferentes por conquistar, cada uno con cuatro campos de batalla que superar, con sus cambios estacionales.

Pero, ya sea en las tierras áridas del ártico o en las dunas del desierto, la jugabilidad general es la misma. Cada campo de batalla está dividido en varios territorios: uno controlado por el ejército rojo (tú) y otro por el ejército azul (tu oponente), con el resto a disposición de cualquiera. Mediante un panel de control en pantalla con el que coordinar los esfuerzos de tus tropas robot, robarás territorios a base de construir fábricas y estaciones de radar, conseguir nuevo armamento, hacer nuevos robots y lanzar ataques contra tu desventurado contrincante. Al igual que en *C&C*, cuanto más avanzadas sean tus maniobras, más frenético será tu devenir por la pantalla, ya que tus tropas se dirigen al combate en zonas cada vez más lejanas.

¿Cuál es la recompensa a tan alto esfuerzo? Bueno, la perspectiva de 20 niveles más de aventuras de gloria o muerte podrían atraer a los más fuertes, pero, en la mejor tradición militar, tu única remuneración es un minucioso interrogatorio por parte de tu jefe, el comandante Zed. Éste es como una réplica de metal del teniente coronel Kilgore de *Apocalypse Now*; *Z* hace alarde de una media hora de secuencias de vídeo con esta bulliciosa lata como protagonista, que se pasa el rato ladrando órdenes a tu pellejo sin valor. Pero para los estrategas más técnicos, las estadísticas que la jugabilidad esconde son aún más impresionantes. Cada uno de los seis robots de *Z* puede poner en práctica 40 acciones distintas, elaboradas a partir de unas 2000 imágenes animadas; y mientras tus súbditos se dirigen a su incierto destino, la súper fluida acción dirige a *Z* a presentar batalla contra *C&C* en el campo de la estrategia.







[1] A distintos planetas, distintos climas. En este caso, una tundra nevada. [2, 3] El fuerte de cada jugador viene equipado con el arsenal correspondiente, aunque aquí no es que ayude mucho.

EDITOR	**Sony**	DISPONIBLE	**Sí**	JUGADORES	**Uno o dos**
FABRICANTE	**Bitmap Brothers/GT**	ORIGEN	**Gran Bretaña**	GÉNERO	**Acción/estrategia**



¡Conduce a todo trapo por una pista inmunda! ¡Convierte a tus colegas en picadillo de carretera! ¡Maréate de lo lindo con el revoltijo de perspectivas! Es *Supersonic Racers 2XS*...

Ley de vida irrefutable n. 627: Chocar con coches es divertido. Atropellar títeres en la A2 también tiene su gracia, y dar una vuelta por un centro comercial como Charlton Heston en *Ben Hur* es una auténtica gozada, sobre todo si tienes púas soldadas a las llantas. Nosotros lo sabemos, tú lo sabes, así que agradezcamos a las alturas que Proein y Supersonic Software se hayan unido con el loable objetivo de producir *Supersonic Racers 2XS*: 32 niveles para destrozar los amortiguadores y toda una locura de carreras en 3-D, garantizados para satisfacer al intrépido corredor que siempre has sido.

Tanto si es en un pantano como en la jungla, en la autopista o, estoo, en el salvaje Oeste, tú y hasta siete colegas más (en loco MultiTap) podéis disfrutar a lo grande con carreras en 3-D que requerirían un cambio de pantalones incluso al más experimentado de los automovilistas. Cada estilo de pista ofrece distintos estados atmosféricos (nieve, lluvia, etc.) para que las condiciones de carrera sean más intrincadas si cabe, y mientras la cámara se dedica a exhibir una impresionante panorámica de tu aproximación —sin frenos— a una curva muy cerrada, sabes que pueden aparecer también minas sumergidas, circuitos de auténtica montaña rusa y (claro está) puentes flotantes que convertirán tu hermoso paseo dominical en el rally de tus peores pesadillas. Además, los conductores controlados por la CPU no están programados para adaptarse a tu modo de conducción a medida que avanza el juego. Ah, ¿que sí lo están? Maldita sea.

Por suerte, Supersonic no se ha dormido en los laureles con esta secuela. Cada uno de los mundos, completamente modelados, no sólo rebosa efectos especiales detallados al máximo (desde el resplandor de los focos de los coches hasta los gases del tubo de escape), sino que además contiene modos Secret Play suficientes para hacer frente al corredor PlayStation más aguerrido. Pero en todos los turbo niveles y vehículos (camión, dragster, motonieve, submarino...), hay algo que no cambia: un giro brusco por tu parte y tu colega puede terminar en clon del Coyote. Para ganar la opción Time Trial, tienes que dejar a tu oponente en humillante retaguardia o, mejor aún, enviarle directamente al garete. Y, en cuanto al espectáculo gráfico de *SR2XS*, ese toque simple (aunque efectivo) que despierta al gladiador del volante que llevas dentro te tendrá ejercitando pulgares semana tras semana.

Y ahora, si nos perdonas, tenemos un Austin Allegro que personalizar...





[1] A ver, ¿es cosa mía o el puente está un poco chungo? [2] El colapso que le daría a Miss Daisy si la pasearan con uno de éstos.





Da media vuelta y envía al infierno a tu amigo de toda la vida.

EDITOR	**Proein**	DISPONIBLE	**Febrero**	JUGADORES	**De uno a ocho**
FABRICANTE	**Supersonic Software**	ORIGEN	**Gran Bretaña**	GÉNERO	**Carreras**



Duke Nukem | PrePlay



Les dijeron que era imposible convertir *Duke Nukem* para PlayStation, pero los de Aardvark dale que dale. Hasta que superaron las expectativas.

En la actualidad, la mayoría de los desarrolladores se dedican a crear juegos con una cantidad escandalosa de polígonos. Aardvark, en cambio, pasa olímpicamente de esta tendencia y produce un título de aspecto tal que, a su lado, hasta *Manic Miner* parece contemporáneo. Vale, exageramos, pero pillas la idea, ¿no?

Desde luego, un vistazo a *Duke Nukem* basta para advertir lo pasados de moda que están los *sprites*. Pero lo cierto es que en algo aventajan a los polígonos: en el número de enemigos. Los *shoot 'em up* basados en polígonos sólo pueden ofrecernos cuatro o cinco enemigos en pantalla a la vez; un número mayor incide en la velocidad de la imagen, que cae en picado y convierte el juego en tortuga pura y dura. Por el contrario, los juegos basados en *sprites*, como *Doom*, pueden desplegar hasta 30 enemigos al mismo tiempo. En cualquier caso, los gráficos nunca han constituido el punto fuerte de *Duke*: sus objetivos principales fueron siempre la jugabilidad y un sentido del humor irreverente. Buenos ejemplos de ello son los encantadores *duke*-ismos de nuestro héroe, como «Come get some» (Ven aquí, que te voy a dar yo...), «That's gotta hurt» (Eso te habrá hecho pupa) y «Shake it baby» (Muévete, nena) mientras da un dólar a una bailarina.

La premisa básica de *Duke Nukem* es sencilla, aunque todo un cliché: los extraterrestres se han dejado caer en la Tierra para exterminar la raza humana y, por supuesto, tú eres el único que puede pararles los pies. El juego se compone de cuatro capítulos bien diferenciados entre sí (en el primero, por ejemplo, apareces en el barrio chino de Hollywood para no dejar títere con cabeza, mientras que en el segundo te paseas por una colonia lunar abandonada). Pero, aunque los tres primeros capítulos resultarán familiares a los jugadores de la versión para PC, la cuarta parte dará mucho que hablar. Algunos niveles explotan al máximo el típico humor de *Duke*, parodiando ciertos títulos para PlayStation de sobra conocidos. En otros niveles, deambulas por clubs nocturnos y chiringos de shawarma abiertos hasta el amanecer... Y no te diremos más para no aguarte la diversión.

Los diseñadores han obtenido otro inesperado éxito al incluir una opción multijugador con la que puedes engañar a tus colegas y dispararles por la espalda. Y en contra de la tendencia actual de ocupar con acción toda la pantalla, Aardvark opta por el cable de enlace, un periférico por lo general desaprovechado. De momento, *Duke* se erige como uno de los mejores *shoot 'em up* en primera persona que se han visto en años: un perfecto tentempié para abrir el apetito mientras esperamos que *Quake* levante de nuevo su horrorosa cabeza.

Los enemigos: desde mujeres semidesnudas hasta megarrechonchas e infernales criaturas extraterrestres. Bonito juego.





***Duke Nukem* es uno de los juegos más salvajes que hayamos visto jamás: a su lado, *Doom* se parece a *PaRappa The Rapper*.**

EDITOR	New Software Center	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos
FABRICANTE	Aardvark	ORIGEN	Gran Bretaña	GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3D



Sangre en el guardabarros

Los juegos de carreras con gráficos increíbles, jugabilidad superior y contrincantes de armas tomar no están nada mal. Pero son mejores si los pistolones son tremendos...



[1] Grandes calibres, a fe nuestra. [2] ¡Pues claro que tienes que correr y destruir todo lo que puedas al mismo tiempo!

Érase una vez un juego para SNES denominado *Rock'N'Roll Racing* que utilizaba una de esas perspectivas isométricas tan de moda antes de que nacieran los chips de aceleración 3-D y las consolas de 32 bits. Aquel título enfrentaba al jugador a un grupo de majaras armados hasta los dientes que conducían coches futuristas en una carrera a la muerte. *RNRR* tenía el éxito asegurado: cuidados gráficos, saludables efectos, unas pistas más que decentes y una gran jugabilidad. Y, como era de esperar, en menos que canta un gallo se empezó a rumorear que aparecería secuela en breve. Han pasado cuatro años desde entonces, y la brevedad se diría relativa... Pero, en fin, la secuela está aquí.

Red Asphalt está basado en idéntico concepto que *Rock 'N' Roll Racing* (carreras a toda mecha a través de mundos extraños, a bordo de coches repletos de armas descomunales). La diferencia que salta a la vista es la acción, en este caso presentada en 3-D. Desde cualquiera de las perspectivas (subjetiva, desde atrás del volante, objetiva, cenital o desde atrás del coche), los jugadores pueden ocuparse en todo tipo de destrucción sin fronteras, mientras compiten contra los conductores del satánico dictador alienígena Draenek a través de cuatro mundos y 25 pistas.

Y, por si fuera poco, *Red Asphalt* presenta seis conductores con habilidades diferentes y con motivos propios para odiar a Draenek. También les distinguen sus habilidades en la conducción y el uso de las armas. A medida que avanza el juego, tu conductor adquiere una experiencia que podrás aprovechar para incrementar tu destreza: un detalle a tener en cuenta en posteriores carreras. Pero, al margen de sus aptitudes, los conductores también tienen sus particulares talones de Aquiles en los métodos de ataque y de defensa. En cualquier caso, con el triunfo llega la pasta, que podrás invertir en mejoras para tu vehículo o en comprar uno nuevo.

Esta combinación entre coches mejorables y armamento a gusto del consumidor debería garantizar a *Red Asphalt* una esperanza de vida superior a la de la mayoría de los *shoot 'em up* de arcade. El resultado de cada carrera depende del puesto en que termina uno y de la cantidad de perjuicio causado al enemigo. Estas claves dan pie a una gran variedad de estilos de conducción y tácticas de ataque que influyen a la hora de escoger vehículo, conductor y reforzadores.

Si bien no faltan precisamente títulos de carreras con acción al máximo, se adivina la tendencia a diseñar simuladores más serios, y desde la aparición de *Wipeout 2097*, la industria parecía haber olvidado los *shoot 'em up* de carreras futuristas. *Red Asphalt*, con su cóctel de futurismo, buenos gráficos y acción rápida y mortal, puede convertirse en el título que esperaban los adeptos a los calibres imponentes.

Dos de los simpáticos y amables personajes que conocerás en *Red Asphalt*.











[1] Circulas a todo trapo y te topas con esta furgoneta. Chocar o no chocar, ésta es la cuestión. [2] Misiles. Son adorables. [3] Ay, que me deslumbro.

EDITOR	Virgin	DISPONIBLE	Sí	JUGADORES	Uno o dos por vía de enlace
FABRICANTE	Interplay	ORIGEN	Estados Unidos	GÉNERO	Arcade de carreras/*shoot 'em up*



Virgin regresa con más hockey sobre hielo, sólo que esta vez el «juego limpio» brilla por su ausencia...

[1] Si no puedes ganarles al mus en la vida real, no puedes ganarles al hockey sobre hielo en la PlayStation. [2] Los Boston Bruins celebran un gol contra LA. [3] Otro gol de los australianos: 3-0.







Esta temporada los aficionados al hockey sobre hielo están de suerte. *NHL '98*, el título de EA, ya está en la calle, y se prevé que *NHL Powerplay '98* de Virgin se deje caer en el mercado allá por marzo, antes de que el disco se deslice en las genuinas pistas estadounidenses o en cualquier otro sitio donde el frío lo permita. Esta secuela de Virgin promete «una auténtica movida de hockey sobre hielo nunca vista hasta ahora» a través de una animación basada en movimiento real y de una amplia gama de movimientos que simulan casi cualquier actividad que un jugador pueda emprender, sobre todo en lo que respecta a dar un escarmiento al equipo contrario.

Se puede fingir un disparo, patinar hacia atrás, cometer una falta deliberadamente y cargar contra el contrario y, aunque todavía no hemos conseguido provocar una pelea, ya hemos dejado claro al adversario qué tipo de relaciones sociales nos interesa cultivar en la pista. Virgin ha procurado acentuar incluso los aspectos más agresivos del hockey sobre hielo, de tal modo que despliega innumerables formas de irritar a los adversarios. También podremos poner en práctica estrategias para lograr la superioridad numérica sobre el rival (provocar que cometa faltas y sea expulsado, por ejemplo). La copia preliminar con la que hemos jugado también exhibe perspectivas aéreas en 3-D, una música de órgano que consigue aumentar la tensión, comentaristas machacones y un público muy animado (aunque no hasta el punto de arremeter contra las vallas de metacrilato para intimidar a los ocupantes de la pista).

Figuran todos los miembros de la NHLPA, con estadísticas actualizadas que pueden seguirse a lo largo de la temporada. También habrá una opción para ocho jugadores que tal vez acabe por sacar a la luz lo mejor del juego.

Hace falta mucha práctica para controlar los movimientos y los pases de los jugadores, aunque lo cierto es que en nuestra primera tentativa de partido ganó nuestro equipo por 4-2, y eso que ni siquiera dominábamos los controles (de hecho, al principio no había forma de averiguar cuál era nuestro conjunto). Un simulador deportivo con tantos elementos como éste exige tiempo para lograr cierto dominio. Esperemos que cuando le pillemos el truco no terminemos por aburrirnos a causa de unas victorias cosechadas sin sudor y lágrimas.



[1] Stumpel, loco tras el disco. [2] Vistosa, esta simulación. [3] Los británicos no dan pie con bola.

■ EDITOR	Virgin	■ DISPONIBLE	Marzo	■ JUGADORES	De uno a ocho
■ FABRICANTE	Virgin	■ ORIGEN	Estados Unidos	■ GÉNERO	Simulador deportivo

PrePlay | Cool Boarders 2



¿Te seduce la idea de atarte a una plancha y arrojarte por un barranco congelado para hacer mil virguerías? ¿Sí? Pues bienvenido a tu refugio espiritual...

Cuando apareció hace menos de un año, *Cool Boarders* obtuvo una gélida acogida. Sí, la idea de tener algo tan *potito* como el *snowboard* en la PlayStation era fenomenal, pero el CD no contenía más que un juego de carreras unidimensional con una banda sonora hortera, gráficos ni fu ni fa y la variedad de un concierto de Camilo Sesto. Vale, aquello de hacer alguna que otra acrobacia estaba bien, pero por mucho anorak que hubiera, no dejaba de ser un capricho caro para los usuarios tropicales de PSX (por eso de ver nieve, aunque sean copos renderizados).

Está claro que alguien se hizo eco de nuestros comentarios, porque *CB2* es una mejora de proporciones casi ilícitas

Entonces, ¿qué pasó? Bueno, *PSM* le otorgó un generoso 6/10 y está claro que, a pesar de las grandes orejeras que lleva esta gente del *snowboard*, alguien de UEP se hizo eco de nuestros comentarios, porque, incluso en versión inacabada, *CB2* es una mejora de proporciones casi ilícitas. Gráficos cañeros, una banda sonora aún más cañera, flamantes pistas y competiciones, la tan necesaria opción para dos jugadores... Lo que se te ocurra. UEP ha desmantelado *CB* y lo ha transformado en un festival sin frenos de piernas y brazos rotos, cardenales, saltos insensatos y aterrizajes catastróficos. O sea, lo que debería haber sido desde el principio.

Pasemos a los detalles. Mientras *CB* sólo incluía una opción para ir cuesta abajo con tres míseras pistas, la secuela está cargada de novedades. Ahora, en vez de intentar realizar «agarrones silenciosos» (no preguntes) mientras bajas a toda pastilla por la cara norte del Eiger, UEP ha incluido dos nuevas opciones, los modos *Halfpipe* y *Big Air*, que también hablan por sí mismos. *Halfpipe*, un modo en el que te columpias con tu *skateboard* sobre esa especie de cráter en forma de «u», servirá para que intentes emular las estupendas acrobacias aéreas de los aficionados al *skate*, con





[1] «Pues sí, ése soy yo, en Baqueira-Beret. Nada, una escapada y tal...» [2] La novedad más, estoo, «radical» en *Cool Boarders 2* es la opción *Halfpipe*. Lánzate por la cañería, dale a los botones como un poseso y enseguida harás un «Johanflip With Indy Grab de 540°», sea lo que sea... [3] Si te acercas demasiado al borde te espera el destino de aquel gafe enemigo del Correcaminos.

Tómatelo con calma cuando te deslices sobre placas de hielo. Aumentará la velocidad, pero los golpes pueden ser de vídeos de primera...

■ EDITOR	Sony	■ ORIGEN	Estados Unidos
■ FABRICANTE	UEP Systems	■ GÉNERO	Carrera arcade
■ DISPONIBLE	Sí	■ JUGADORES	Dos

[1] Como metas la pata con los botones, la única virguería que conseguirás será la «Muerte ridícula con inmersión de cabeza en el suelo». [2] Atento a los indicadores de advertencia. Ahí delante hay un salto, y puedes ganar puntos extra por cada buen movimiento. [3-6] Toca el descenso, así que muévete por la pista para cobrar más velocidad. [7] Ejecuta el máximo posible de volteretas en el aire antes de llegar a la línea de meta.

1


2


3


5


4

6



7

Gracias a las repeticiones y a los útiles consejos que salen en pantalla, no tardarás en lograr las cabriolas más retorcidas

la ventaja de que hay mullida nieve sobre la superficie de hormigón (por aquello de las caídas). «Intentar» es la palabra clave, porque tendrás que ejercitar mucho los dedos antes de que las piruetas más rebuscadas formen parte de tu repertorio. Es para volverse loco, pero gracias a las repeticiones y a los útiles consejos que salen en pantalla, no tardarás en lograr las cabriolas más retorcidas. Esperemos.

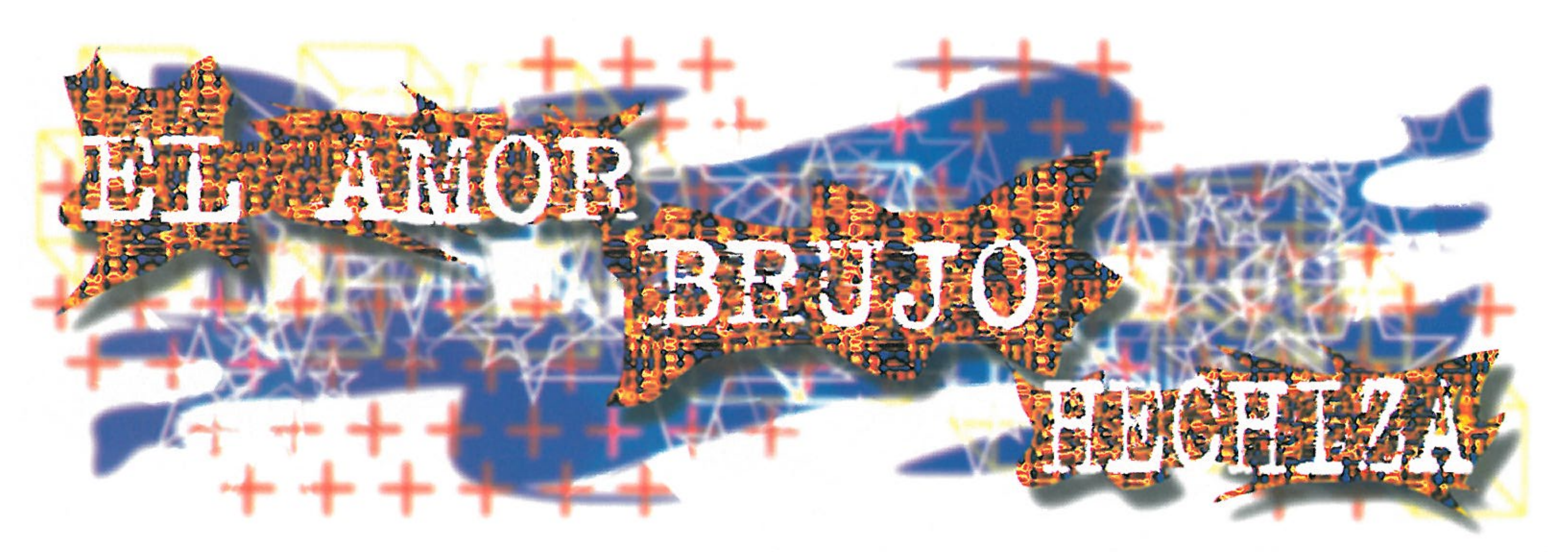
La segunda de las nuevas opciones de *CB2* es *Big Air*, un híbrido de *Halfpipe* y el estilo libre. Desciende a toda velocidad por una cuesta y, mientras la gente grita por encima de la banda sonora (compuesta por diez canciones cuyos estilos varían desde el *drum'n'bass* jazzístico al *tecno* ambiental), intenta conseguir las piruetas que aparecen en pantalla. ¿Que haces una? Pues un comentarista hiperactivo grita feliz como unas castañuelas y se te alarga el tiempo. ¿Que fallas y acabas con el trasero en el suelo? Entonces el veredicto de ese pesado cambia y vuelves a las laderas de práctica. También es para ponerte de los nervios, pero está a años luz del original. ¿A quién hemos de agradecérselo? La eminente revista *Trans-World Snowboarding* ha facilitado las imágenes que componen la secuencia de vídeo de la intro inicial de *CB2*, y es este tipo de conocimientos técnicos lo que podría hacer del juego uno de los primeros éxitos del 98.

Pero volvamos al análisis preliminar. *CB2* ya ofrece suficientes perlas como para borrar del recuerdo su mal concebido predecesor. Incluso la opción de descenso en estilo libre se ha reforzado con el añadido de una versión para dos jugadores a pantalla partida (elige entre Yaggi, Jin, Irin y Cindy), interesantes opciones de competición y pistas extra. Con esas diez pistas en total, *CB2* promete que en breve la mayoría de usuarios de PSX se manejarán por la nieve tan bien como cualquier esquimal que se precie. Aunque viva en Nairobi.

1


2


[1] ¿Que no te gusta la ropa de este Cool Boarder? Cámbiala aquí. [2] Es sólo la primera ronda, y ya parece complicado...



¿Te gustan los juegos de plataformas? ¿Te gustan los bufones con varitas mágicas? ¿Y saltar por un mundo en 3-D plagado de peces mutantes, puentes eléctricos y antorchas gigantes de lava? Te gustará.

Por suerte, *Pandemonium 2* desestima dormirse en los laureles gráficos. En cuanto a jugabilidad, esta monada es ardua...



Lo primero es lo primero. Nuestra Nikki tiene un aspecto algo diferente esta vez. Ni corte de pelo a lo chico ni torso superior prepúber. Ahora nuestra heroína luce una melena suelta y un par de protuberancias que pueden cansarte los ojos. ¿Te suena? Y tanto que sí, pero no te apures. La conversión de Nikki en Lara no ha llegado hasta el juguetón Fargus, y nuestro dúo dinámico tampoco debe chapotear en cavernas infestadas de tiburones en busca de artefactos incas. No, en *Pandemonium 2* Nikki y Fargus han de frustrar a peces humanoides, escapar de prisiones de hielo, esquivar malévolas bolas de plasma y, por supuesto, intentar evitar que un aluvión de gráficos en 3-D psicodélicos les queme las retinas. O sea, *Pandemonium 2*: lo de costumbre, e igual de *feliz*...

El primer título, un juego de plataformas en 3-D de química incontestada, con una miríada de ángulos de cámara y una jugabilidad divina, se hizo con un 9/10 en *PSM2*. Y un año después aproximadamente, es probable que esta esperada secuela siga el ejemplo.

La premisa es más o menos la misma. Cansados de dar cuenta de monstruos de las profundidades estigias, esta vez nuestros héroes deben rescatar el Cometa de las Posibilidades Infinitas de las malvadas garras de la reina Zorrscha, y, como dice Sid, el narrador de la secuencia de vídeo de la intro, muchos peligros acechan en los más de 20 niveles subsiguientes. Pero puesto que Sid es en realidad la varita parlante de Fargus, con su extraño acento y sus cejas flotantes, está claro que la disparatada diversión del primer *Pandemonium* sigue ahí, igual que siempre. Como en el original, puedes cambiar los papeles al principio de cada nivel: la nueva capacidad de Nikki le permite saltar más alto que una cápsula espacial hipertensa, mientras que las jacarandosas volteretas de Fargus pueden eliminar toda suerte de bestias. Quien sea que elijas, una vez pasados los primeros niveles ya eres devoto del juego, no importa cuántas monedas recojas o las llaves que encuentres: te precipitarás a tu perdición una y otra vez, hasta dominar ese nivel, anotar la contraseña y volver a iniciar la agonía...

Pero ¿es muy diferente o —dicho con más intención— es mucho mejor que el original? Buenas noticias: el motor es más rápido que antes, y mientras Nikki sortea los precipicios y Fargus se catapulta desde una telaraña en una perspectiva perfecta, los gráficos embotan tus sentidos. *Pandemonium 2* también está atestado de nuevos monstruos, nuevas amenazas y la posibilidad de llevar un cohete a lo *Robotech* a través de laberintos subterráneos y expedir el pasaporte a todo lo que se mueva. Si se añade a esto un nivel en el que debes explorar los dañados entresijos de la mente de Fargus a tropecientos kilómetros por hora, pues, tú dirás.

Pero queda una pregunta en el aire: ¿vegetación alucinógena? ¿lacasitos recubiertos de sustancias no identificadas? ¿tántrico clorótico del planeta Friki? No sabemos en qué están metidos los de Crystal, pero, sea lo que sea, queremos un poco.

1

2

3


[1] Si caes, tienes para días. [2] El año nuevo chino se celebró con la suntuosidad acostumbrada. [3] Ni Indiana Jones lo tendría más difícil.

■ EDITOR	Erbe	■ DISPONIBLE	N/D	■ JUGADORES	Uno
■ FABRICANTE	Crystal Dynamics	■ ORIGEN	Estados Unidos	■ GÉNERO	Plataformas en 2D/3D

Concurso

NAMCO MUSEUM



Ya, claro: te consume la nostalgia por aquellos impresionantes juegos arcade 100%, ¿verdad? Pues, mira: ahora los tienes aquí, de regreso, con una espectacular mejora gráfica y conservando la

Las preguntas

A ¿Cuántos juegos comprende *Namco Museum Vol. 5*?
B ¿Tiene el comecocos algo que ver con alguno de ellos?

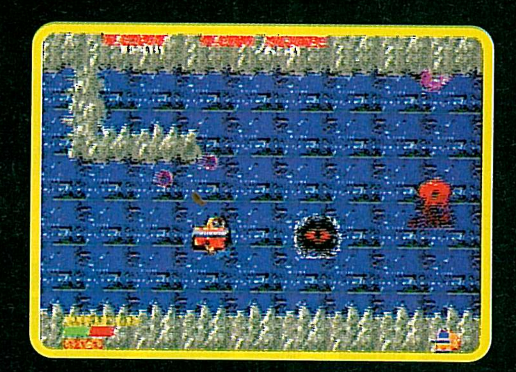
Las respuestas

Los premios

Un juego completo *Namco Museum Vol. 5* para cada uno de los diez ganadores.

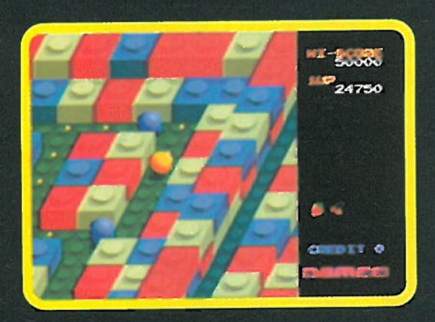
Las bases del concurso

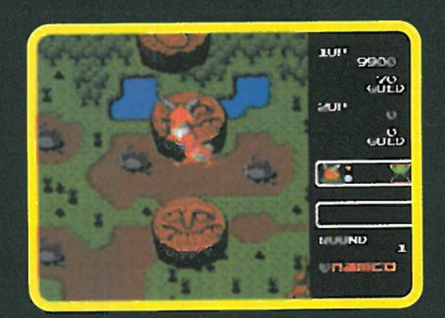
1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.



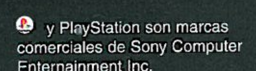


VOL. 5





misma jugabilidad que los hizo memorables. *Namco Museum Vol. 5* desempolva y abrillanta para ti varios títulos de excepción: *Pacmania, Dragon Spirit, Legend Of The Valkyrie, Metro Racer* y *Baraduke*.
Rescata lo mejor de tus principios en la práctica del videojuego con el museo del pasado hecho presente.

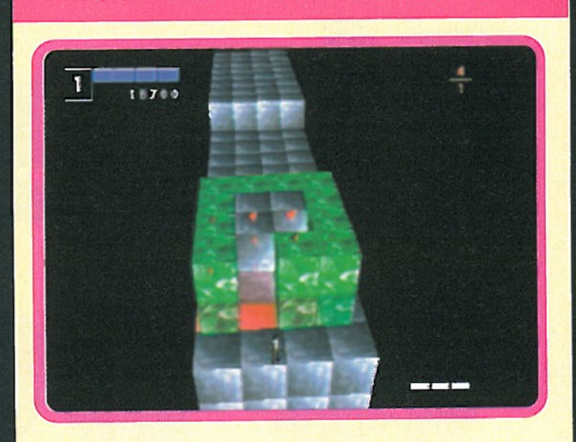








Y LOS AFORTUNADOS SON...



Si esta vez no apareces en la lista de ganadores, quizá lo hagas en la de nuestro próximo número. Con *PlayStation Magazine* siempre ganas.

CONCURSO *KURUSHI*
Ganadores de un juego completo *Kurushi*

Montse Fontanals **(Barcelona)**
Juan Manuel Cotilla **(Almendralejo, Badajoz)**
Gaspar Ingalaturre **(Zaragoza)**
Adrián Cabezón **(Asturias)**
Juan Andrés García **(Barcelona)**
Rakel Moreno **(Cádiz)**
Flavio M. Henríquez **(Las Palmas, Canarias)**
Alexis Alonso García **(Las Arenas, Vizcaya)**
José Ernesto Pascual **(Murcia)**
Diego Fernández **(Hondarribia, Guipúzcoa)**

Respuestas correctas:
A. Ocho niveles
B. Tres tipos de bloques



El centro de la periferia

Tratándose de pedir, nunca es demasiado tarde. Tanto si ya has enviado tu carta a los «Reyes Majos» como si has descubierto hace escasos minutos que Baltasar era tu tía Enriqueta disfrazada, tienes hasta el 5 de enero para rectificar. Y en cuestión de accesorios para tu PlayStation la cosa no es tarea fácil. ¿Necesitas asesoramiento?



¿Volantes?

VRF1 ARCADE STEERING WHEEL

(Access Line/UbiSoft) 12.500 pesetas

En lugar de pedales, cuenta con 4 botones supuestamente analógicos. Por más que se parezca a otros volantes, no acabamos de convencernos de que esos botones sean analógicos. Sus 180º de giro estarían bien si fuesen suaves, pero son un tanto bruscos e imprecisos. Sin *turbo*, ni *auto*, ni *slow motion*, ni *leds* indicadores... Lo único bueno es que la inclinación y la longitud del eje central son ajustables.

5 sobre 10

PER4MER STEERING WHEEL

(Platinum Sound) 11.990 pesetas





Un aparato modesto, resistente, preciso y sencillo. Uno de nuestros preferidos. De aspecto maduro y fiabilidad absoluta. Sin embargo, los pedales que le acompañan son algo frágiles. Carecen de reajustes de inclinación o tamaño, de *leds*, *slow* y demás. Para manos expertas no adictas a la sofisticación.

7 sobre 10

MAD CATZ

(Distribuidor exclusivo: Shine Star) 13.990 pesetas

Un artilugio soberbio. Está dotado de todos los botones del pad original (incluida la cruceta multidireccional), unos pedales fiables y resistentes, palanca para el cambio de marchas, una inteligente distribución de los mandos, un botón especial para elegir entre control digital o analógico y... —redoble de tambores— ¡más de 250º de recorrido! Pero eso no es todo lo que debes saber: está especialmente diseñado para jugar con una mano al volante y otra en la palanca de cambios (ideal para simuladores con marchas manuales), lo que quiere decir que tendrás que hacerlo todo con la mano izquierda si optas por marchas automáticas o desenchufas los pedales, con lo que el control resulta bastante complicado. Otra de sus ventajas: está concebido para ser compatible con todos los títulos de conducción, *V-Rally, Formula 1, Need-for-Speed 2* y cualquier otro gigante que se te ocurra. No está mal, ¿eh?

9 sobre 10

RACE LEADER 32

(Access Line/UbiSoft) 12.990 pesetas

Es el más sofisticado de todos: goza de funciones a porrillo, infinidad de botones y 180º de giro. En lugar de palanca de cambio, imita el sistema de «alerones tras el volante» de los coches de F1 para el cambio de marchas. Es muy suave, preciso y cómodo: puedes soportarlo o bien sobre una mesa (gracias a sus dos enormes ventosas), o bien sentándote cómodamente en tu sofá con las piernas sobre los alerones laterales (recomendamos esta última posición). Además, como el otro *steering wheel* de Access Line (VRF1), son ajustables la inclinación y la longitud del eje. ¿Es esto la perfección? No del todo: no funciona bien sin pedales (la consola se queda a veces colgada o los botones no responden), los pedales son bastante frágiles, su aspecto general es «rarillo» (incluso «futurista»), los controles son complicados y ocupa muchísimo espacio. Pero se acerca...

9 sobre 10

¿Pistolas?

PREDATOR

(Logic3/Electronic Arts) 7.990 pesetas

Un aparato que se nos antojó insuperable cuando inauguró el género pistolero en PlayStation... A estas alturas es casi una máquina de vapor. Su peso te hacía sentir que era un arma de verdad, pero ya está relegada al olvido. Su aspecto es el merecedor de esta nota de «consolación».

6 sobre 10

FAZOR

(Mad Catz/Shine Star) 6.490 pesetas

Una verdadera revolución en todos los sentidos: no pesa nada, siendo muy cómoda para partidas de 5-20 horas; su precisión es muy superior a la de Predator; y su aspecto es... «¡pero si le falta el cañón!». Sin embargo, como el arma de Logic3, resulta paleolítica si se la compara con las últimas novedades.

7 sobre 10

HYPER BLASTER

(Konami) 5.900 pesetas

Konami lanzó a la comunidad consolera un nuevo aparato para saciar sus psicopatías: la Hyper Blaster (Justifier para los americanos). Es contemporánea a Fazor, levemente más precisa y pesada, y con mejor acogida por su aspecto (forma de pistola, pero verde, en lugar de la forma «vela derretida» de la Fazor). Hoy por hoy, no deja de ser un arma láser un pelín remota.

8 sobre 10

PUMP ACTION GUN

(Access Line/UbiSoft) 7.900 pesetas

Access se ha propuesto absorber todo el mercado de periféricos apostando por máquinas de alto *standing*. La Pump Action Gun, aunque no tenga mucha más precisión que la Justifier, es la pistola más completa del mercado: cantidad de botones (muy accesibles), *auto-fire* (con tres velocidades), función *slow-motion*, un aspecto ideal y, lo mejor, ¡un adaptador que la hace compatible con *Time Crisis!* No tiene un 10 porque aún hay una máquina mejor...

9 sobre 10

GUN-CON 45

(Namco/Sony) EN EXCLUSIVA CON *TIME CRISIS*

El sueño más lujurioso de Clint Eastwood, la perfección en forma de revólver semi-futurista, el fetiche universal de los gamberros del siglo XXI. La llamada Gun-Con 45 que Namco (¿quién si no?) ha fabricado en exclusiva para su *Time Crisis* es la única pistola láser capaz de reconocer... ¡un solo píxel! Es mucho más que alucinante. A diferencia del resto, la Gun-Con se conecta tanto al puerto frontal del pad como a la salida de vídeo que va al televisor. Así pues, no sólo se calibra en función de los datos que le da la consola, sino también con los de la pantalla de televisión. Es una lástima que sólo funcione con *Time Crisis*, pero estamos convencidos de que se impondrá como periférico estándar para juegos de pistola. Por lo pronto, la propia Namco ya trabaja en otro título *(Point Blank)* que funciona con la Gun-Con 45.

10 sobre 10

¿Pads, joysticks?

NAMCO ARCADE STICK

(Namco/Sony) 9.500 pesetas

Un aparato muy competente, rápido y preciso. La base es resistente —está pensado para soportar tu furia de mal perdedor con cualquier *beat 'em up*— y los botones imitan a los de las máquinas arcade. Imprescindible para *Tekken 2*.

9 sobre 10



ASCIIWARE JOYSTICK

(Asciiware/Sony) 8.400 pesetas

Imita en forma y color a la consola de Sony y, si bien —como el joystick de Namco— no es analógico sino digital, tiene funciones individualizadas para cada botón de *auto-fire* y *turbo*. Los controles son, en este caso, menos suaves.

9 sobre 10

ANALOG CONTROLLER

(Sony) 4.500 pesetas

Es perfecto. Tiene tres modos de funcionamiento: digital, semianalógico y analógico. El digital es tan fidedigno como el pad original (se usan los controles del mismo). El semianalógico es igual que el de un volante con los pedales desenchufados (un *stick* 3-D con botones digitales); y el modo analógico es... ¿por qué no lo pruebas tú mismo?

10 sobre 10





INFRA RED CONTROLLERS

(Blaze/Shine Star) 8.900 pesetas

Por fin llegan a PlayStation pads por control remoto. Idénticos a los originales, muy ligeros y con un led que te indica su funcionamiento. Tienes que probarlos: te sentirás como Mel Gibson en *Braveheart*. «¡Libertaaad!»

10 sobre 10



HYPER DRIVE

(Blaze/Shine Star) Precio N/D

Esto sí que es el no va más: un pad aparentemente normal, pero... ¿qué es esa circunferencia alrededor del mando multidireccional? ¡Un volante! Pues sí: pad y volante en uno, tamaño bolsillo. No es lo más preciso que ha visto el mundo, pero ¡qué demonios, es lo más original!

7 sobre 10

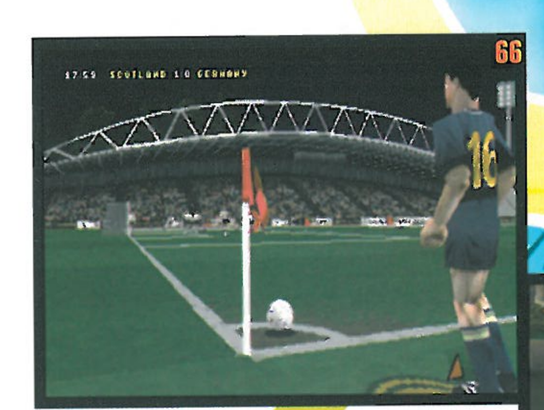
PUNTUACIÓN



- **10** Reservado para los juegos perfectos.
- **9** Espléndido y totalmente recomendable.
- **8** Muy bueno. Obligatorio en cualquier buena colección de juegos.
- **7** Buen juego con algún pequeño problema. Vale la pena comprarlo.
- **6** Tiene algún fallo, pero es un buen juego.
- **5** Normal. Un juego entretenido, pero poco original o defectuoso.
- **4** Por debajo de la media: o tiene algún problema serio o deviene aburrido en poco tiempo.
- **3** Bastante malo. Como mucho, resulta entretenido durante un par de horas.
- **2** Una birria. Nefasto técnicamente. Mal estructurado y aburrido.
- **1** Un juego sin ninguna calidad. Rematadamente malo.
- **0** Infausto y nocivo para tu equilibrio emocional.

PlayTest

ANÁLISIS

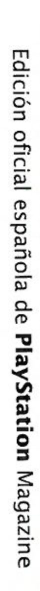


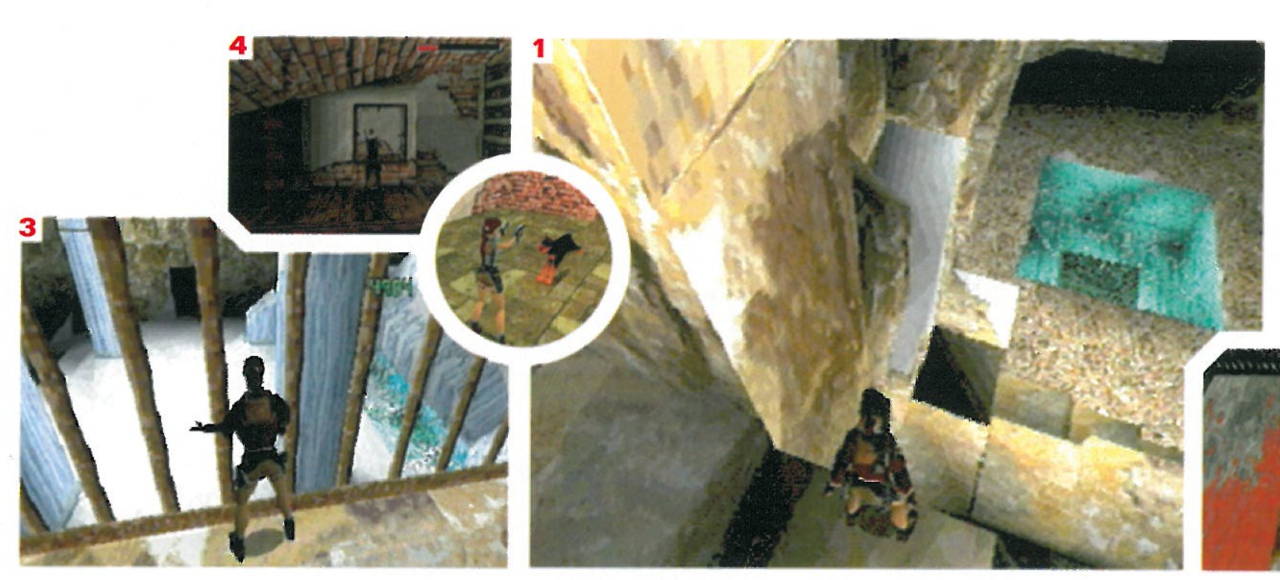
66


60



70





[1] Desde luego es *Tomb Raider*, no hay duda. [2] Ahora, además de una acróbata de primera, Lara es una competente escaladora. [3] Observen el tamaño del arma de Lara, damas y caballeros. [4] Es en zonas como ésta donde empiezas a apreciar las nuevas texturas que adornan *TR2* y cómo mejoran el aspecto del juego.

Tomb Raider 2

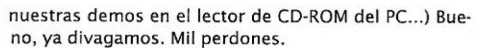
Súbete al monte más cercano, respira hondo, llena los pulmones de aire y grita de alegría. Por fin ha llegado Tomb Raider 2...





Tomb Raider 2? Pues ya era hora. No sabemos tú, pero aquellos que tenemos empleos a jornada completa y algo de vida social no pudimos acabar de una vez *Tomb Raider* hasta el mes pasado, 11 meses después de su lanzamiento.

Desde entonces pululábamos por ahí, sin saber qué hacer, tamborileando con los dedos en la mesa, suspirando y deseando que en Core Design despabilaran. Bien, la espera ha terminado. Llevamos un par de semanas jugando a *Tomb Raider 2* y es probable que ya hayas paseado a Lara por la Gran Muralla china del primer nivel gracias a la generosidad de tu abuelita por Navidad o a nuestra demo exclusiva. A menos, claro, que seas uno de esos individuos que compran la revista sin tener una PlayStation. (No es broma. Ya no llevamos la cuenta de las llamadas que recibimos preguntando airados por qué no funcionan nuestras demos en el lector de CD-ROM del PC...) Bueno, ya divagamos. Mil perdones.



Tomb Raider 2 es brillante, como habrás visto en la demo. Gracias a Dios. Pero querrás saber si el resto del juego es tan bueno como ese nivel. Pues claro que sí.

Tomb Raider 2 está repleto de novedades. Sí, en esencia se trata del mismo juego, pero es que hay tantísimo más a la vez... Los nuevos movimientos de Lara, por ejemplo. Además de poder saltar, nadar y correr tan bien como antes, Lara ha aprendido algunos truquitos en su año sabático. Ahora puede trepar. No sólo a lo alto de un bloque como en el original, sino por escalas y muros. Quizá creas que es una mejora insignificante, pero la habilidad trepadora de Lara ha revolucionado el diseño de los niveles del juego. Se le franquean zonas que antes le eran inaccesibles. Si los diseñadores de niveles fueran artistas, sería como decir que han descu-





Los obstáculos móviles suponen todo un cambio para los niveles. También te complican la vida cosa mala mientras intentas evitar que te aplasten. ¿Y ese símbolo, qué?










■ EDITOR	**Proein**	■ FABRICANTE	**Core Design**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Gran Bretaña**
■ PRECIO	**8.990 pesetas**	■ GÉNERO	**Aventura en 3-D**

Intro







bierto un nuevo color con el que pintar. Y eso que ya sabíamos que los de Core eran los Leonardo Da Vinci del diseño de niveles. Ahora los niveles son más grandes, complejos y divertidos. **Hay muchos más detalles mejorados en sus movimientos. Ahora Lara puede vadear también aguas poco profundas, y desenfundar las pistolas estando aún en el agua.**

Puedes practicar todos estos movimientos en la mansión de Lara, como en el original. Pero está claro que nuestra heroína ha tenido tiempo de llamar a sus decoradores, que la han convencido con buen criterio para que trasladase el gimnasio de la sala de baile al aire libre. Y ésa es una importante novedad en *TR2:* muchos de los niveles son ahora en cielo raso.

Pero quizá lo más destacable es que Lara tiene vehículos a su disposición. En los niveles que transcurren en Venecia, por ejemplo, se pasea en una motora. Y es que es vital que pueda hacer tales cosas para completar el nivel. La primera vez que Lara se sube a una motora, arranca el motor y ves que, en lugar de aparecer una secuencia de vídeo, puedes manejar la lancha por ahí, se te pone la piel de gallina.

***Tomb Raider 2* está repleto de novedades. En esencia se trata del mismo juego, pero es que hay tantísimas cosas más...**

Más mejoras: el uso de la «iluminación dinámica». Suena un poco soso, pero significa que en *Tomb Raider 2* las fuentes de luz pueden desplazarse, mientras que en *Tomb Raider* estaban fijas en una posición. Lo más destacado de esto es que Lara dispone de bengalas de socorro que emiten una luz intensa durante breves instantes. Con ellas puede escudriñar o abandonar zonas oscuras. Esta simple innovación ha llevado a un diseño de niveles mucho más intrigante, con numerosas áreas ocultas tras una oscuridad absoluta. Del mismo modo que tenías que buscar munición en el primer juego, ahora te verás buscando bengalas para descubrir qué se esconde en ese largo y sombrío túnel.

Otro de los elementos de nueva factura que alteran radicalmente la forma de los niveles son las ventanas de cristal que hay








En los últimos niveles del Tíbet hay trampas mil en la nieve, y sortearlas requiere una gran precisión. Esta secuencia demuestra qué pasa cuando debes saltar sobre bolas de nieve que caen nada más pisar el valle al principio de este nivel. O lo que pasaría, si fuera posible manejar a Lara y capturar pantallas a la vez. En fin. Aun así, te habrás hecho una idea. Esperamos.











[1] «Y no nos dejes caer...» [2] Glu, glu. [3] ¿Has estado alguna vez cara a cara con un yeti? [4] Bueno, Lara, a la motora. Hale-hop. [5] Majas, las cejas. Y mira cómo flota la trenza. [6] Uno de los trajes más atractivos de Lara: su equipo de alpinismo. [7] Corriendo por un hangar de hidroaviones. [8] Estoo..., ¿podrá o no podrá llegar allá abajo?

por todas partes. Ventanas que, para tu satisfacción, puedes hacer añicos a base de disparos. La combinación de estos elementos nuevos hace que los niveles parezcan escenarios reales. Las nuevas mejoras en la interacción de los niveles logran que la mayoría de los lugares que Lara visita sean mucho más realistas.

Los gráficos en *Tomb Raider 2* son un pelín más nítidos. Las texturas son un poco más complejas, Lara es algo más suave, el motor 3-D es un tanto más rápido y se han eliminado algunos de esos molestos fallos técnicos, como cuando podías ver a través de un muro a la primera de cambio. Con todo esto, *TR2* consigue un aspecto más rico y lujoso, y añade una importante sensación de presenciar la acción, de «estar allí».

Pero no son sólo los nuevos movimientos o los progresos técnicos lo que distingue a *TR2* del primer título. *TR2* tiene un aire diferente, más moderno y urbano. La trama no te lleva a una lista interminable de lugares arqueológicos imaginarios: en la secuela, Lara es más Jane Bond que Indiana Jane. Hay niveles ambientados en la Venecia contemporánea, plataformas petrolíferas, barcos naufragados y, en lugar de un tigre o una momia dando brincos aquí y allá para darte un susto de muerte, estos niveles están llenos de gente. Vale, siguen siendo enemigos, pero mientras que el primer *Tomb Raider* tenía una atmósfera casi árida y fantasmal, *TR2* a veces parece indecentemente concurrido. Hay matones con barras de hierro deseando aporrearte el cráneo, mafiosos con armas automáticas intentando tirotearte y —lo más siniestro, sobre todo la primera vez que los ves— hombres rana acechando en el agua armados con arpones.

Para ayudarla a lidiar con tamaña serie de enemigos, Core ha incrementado el armamento de Lara. **Además de las pistolas, automáticas y Uzis del original, *TR2* te permite echar mano de un auténtico arsenal**, entre el que se cuenta un rifle de combate M16, un fusil especial para secciones acuáticas y un lanzagranadas, nada menos.



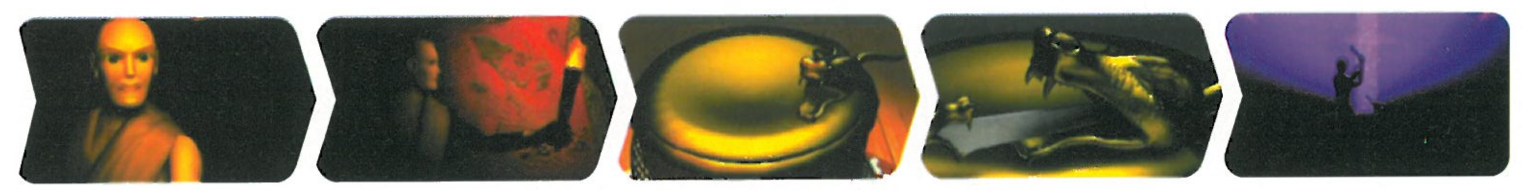
Esta modernidad se ha extendido también al entorno. Ahora debemos esquivar enormes ventiladores y estar alerta ante la aparición de gigantescos ganchos colgantes. Frente a los reposados ambientes de las tumbas abandonadas, Lara debe sufrir durante casi todo el juego el murmullo de generadores eléctricos, la vibración de potentes motores y el chillido agudo de las alarmas con-

Me llamo Bond, Jane Bond



Lara en plena conducción motora. Puedes maniobrarla, dar marcha atrás y estamparla contra un muro [a costa de la integridad física de la pasajera, claro].

Tomb Raider 2



tra intrusos. Y no es que *TR2* carezca de ruinas que explorar, precisamente; las hay y en abundancia. Pero la mitad de los niveles, por lo menos, transcurren en el mundo moderno, así que el juego te sitúa ante un nuevo tipo de emoción y de aventura.

Tomb Raider 2 es también un poco más difícil que el original. Lo cual no es malo para los que somos veteranos curtidos en mil batallas. El primer nivel te enfrenta a una pasmosa secuencia de trampillas y salas menguantes que requerirán de todo tu ingenio y rapidez de reflejos. Hay una serie de salas en las que has de moverte sin parar —y siempre en la dirección correcta— para evitar una muerte segura. Y es aquí donde surge nuestra única crítica a *TR2*.

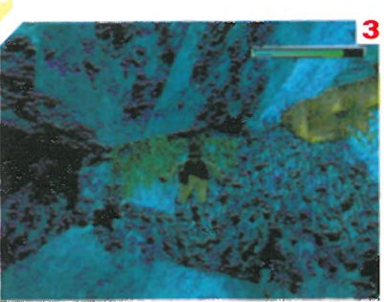
El primer juego fue, como ya sabes, un enorme éxito tanto para PC como para PlayStation. La única diferencia notable entre las dos versiones era el sistema de grabación de partidas. Mientras que en PlayStation había una serie de puntos establecidos para guardar las partidas, en PC podías guardarlas en cualquier momento. Esto hacía de *TR* un título mucho más fácil de completar que la versión para PlayStation, y la jugabilidad perdía parte de gracia. Los puntos de grabación de partidas formaban parte integral del diseño de los niveles en el título para PlayStation: estaban bien situados hasta la desesperación, y forzaban las habilidades del jugador al máximo. También originaba gran parte de la emoción del juego: por ejemplo, en aquellos momentos en los que te preguntabas si conseguirías cuidar de una Lara gravemente herida hasta llegar al siguiente punto de grabación. En el PC no había lugar para tal emoción; si querías guardar la partida, lo hacías y santas pascuas. Por supuesto, los puntos de grabación de PlayStation no dejaban de ser un elemento artificioso en un juego por otra parte tan realista; en la vida real no sueles ponerte a buscar un diamante azul transparente. Y posiblemente los diseñadores lo veían como un mal inevitable, dada la limitada RAM disponible en la memoria de la PlayStation y en las tarjetas de me-



Además de las pistolas, automáticas y Uzis del original, *TR2* te permite echar mano de un auténtico arsenal









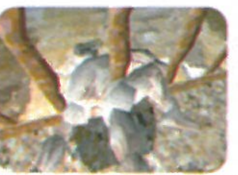
[1] Son los detalles los que magnifican el juego. Eso es un dibujo pintado en el lateral de un hidroavión. [2] Y eso es un póster de un tal Bartoli en un muro veneciano. [3-4] En *Tomb Raider 2* hay niveles subacuáticos mucho más largos, como este buque hundido que tendrás que explorar.



Una vez que le pilles el tranquillo a la motora, toca hacer piruetas. A ver qué tal ésta: tú conduce y ve acelerando, dirígete a la rampa y luego... a chillar mientras vuelas y atraviesas el puente, cargándote de paso las ventanas. Tope.

Come plomo





***TR2* contiene una mayor variedad de malos que el original. Ahora hay criaturas voladoras como el águila de la izquierda, malos con barras de hierro como el segundo individuo de la fila, malos tibetanos como el tipo del camuflaje, yetis como ése que está empalado en barras de hierro [nosotros no hemos sido, palabra], sujetos con pistolas automáticas y matones con porras. Pero nada que nuestra adorable Lara no pueda sortear.**



[1] Ése es el fusil submarino. Y Lara con su modelo de neofreno. [2] Este barco viejo y oxidado está atestado de malos con pistolas. O sea, que ándate con ojo.

moria.

Pero en *TR2* puedes guardar la partida en cualquier momento. Y, como decíamos antes, el juego es también bastante más difícil. Mientras que en el original disponías de tiempo de sobra para preparar un salto, en la secuela se te presentan situaciones en las que debes actuar al instante, sea por un obstáculo móvil que debes esquivar, sea porque te han requisado las armas y los malos te pisan los talones armados hasta los dientes, o porque unos interruptores franquean el paso sólo durante un breve lapso de tiempo. Así que, claro, ahora te dedicas a guardar la partida cada vez que te ves metido en una situación peligrosa. Y si fracasas, recargas sin más y lo intentas de nuevo. Una vez y otra, y otra hasta que te sales con la tuya.



Como desafortunada consecuencia, *TR2,* en lugar de parecer más realista con la eliminación de los rombos azules, pierde parte de la fluidez con todo eso de las interrupciones para recargar el juego. Por suerte, todo se limita a un par de ocasiones por nivel, así que no es para tanto. Pero ahí están, y es una pena. Por supuesto, los usuarios de PC no lo encontrarán tan molesto, más que nada porque cuesta menos cargar un nivel desde el disco duro que desde el CD.

Sin embargo, el resto de *TR2* es tan bueno y representa una mejora tan importante en tantísimos aspectos respecto al original que no podemos dejarnos afectar por ello a la hora de puntuar el juego.

O sea, que *Tomb Raider 2* es aún mejor que su predecesor. Lo cual, dado el breve intervalo de tiempo que han tenido para diseñar la secuela, da fe de los conocimientos crecientes del equipo de Core Design. Está clarísimo que se venderá como rosquillas y, a diferencia de otras segundas partes, se lo tendrá ganado por sus propios méritos, en lugar de por simple explotación de la fama del original. Como el primer juego, *TR2* te ofrece 16 soberbios niveles de absorbente jugabilidad que te divertirán, aturdirán, asustarán y emocionarán de un modo que poquísimos juegos consiguen.



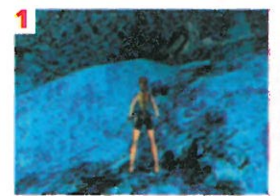

[1] ¿Ves la explosión? Es el lanzagranadas en acción. [2] Abajo, abajo, hasta el fondo.



Alternativas...

Tomb Raider	10/10	*PSM1*
Fade To Black	8/10	*PSM8*
Excalibur 2555AD	7/10	*PSM5*

Muchos niveles transcurren en el mundo moderno. Te encuentras ante un nuevo paradigma de emoción y aventura








[1] Algunos niveles tienen una pinta fantasmagórica, con el ocre herrumbroso del metal contra el azul molón del mar. [2] Hay una salida aquí al lado. Tiene que haberla. [3] A Lara le cabe más de lo que parece en esa mochililla suya. Ahora mismo lleva cinco pistolas, unas bengalas y un par de artefactos ahí dentro. [4-5] Eso parece hierro, ¿no?

La cuadrilla

[1] Aquí nació *TR2*. [2] Al equipo le satisface en especial la animación de la trenza de Lara. [3] El equipo de *Tomb Raider 2* [de izquierda a derecha: Heather Gibson, Neal Boyd, Andrew Howe, Joss Charmet, Jason Gosling, Gavin Rummery y Stuart Atkinson] posa con su creación.



Diseñar un juego como *Tomb Raider 2* no es un esfuerzo individual; hay un gran equipo de gente involucrada en el proyecto. Les hemos preguntado quiénes son, qué han hecho y qué les parece su nuevo juego ahora que por fin está acabado y pueden tomarse un merecido descanso.

¿Cuántos sois en el equipo? ¿Qué hacéis cada uno?
Sin un orden especial:

Stuart Atkinson ha sustituido a Toby Gard como animador de Lara. También ha animado las secuencias del juego.

Heather Gibson creó muchos de los niveles de *TR2*, tanto la arquitectura en 3-D como las texturas.

Andrew Howe hizo la mayor parte de la conversión a Windows 95 y DirectX y la programación de sistema en la versión PlayStation.

Jason Gosling trabajó en la parte de programación de los numerosos movimientos nuevos de Lara y en varias mejoras de la presentación.

Gavin Rummery empezó la conversión a Windows 95, añadió la iluminación dinámica y varios retoques al motor, llevó a cabo todos los malos y trampas de nuevo cuño y ajustó el juego en general.

Neal Boyd es el otro diseñador principal de mapas y texturas.

Joss Charmet creó todos los nuevos malos y trampas que se hallan en el juego.

Vicky Arnold escribió el guión.

Peter Barnard dirigió al equipo de secuencias de vídeo, junto con Dave Reading, Lee Pullen y Andy Sandham.

Natahan McCree compuso y produjo la música, efectos de sonido y banda sonora de las secuencias de vídeo.

Peter Duncan y Richard Morton trabajaron en los niveles y zonas extra.

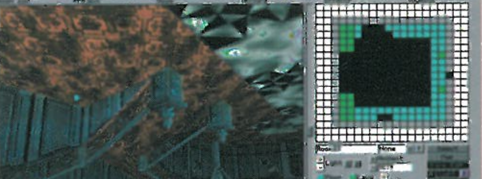
Así, ¿quién hizo la mayor parte del trabajo?
A todos se nos ocurrieron ideas. Gavin es como el que ajusta las ideas a las limitaciones técnicas, y Vicky ha escrito otro gran guión.

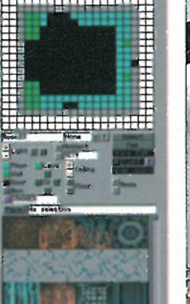
De entre las novedades técnicas [iluminación activa, vehículos, etc.], ¿de cuál estáis más orgullosos?
La trenza de Lara, que ahora se mueve con mayor realismo. Si inclina la cabeza le cae sobre el cuello y pende delante suyo. Si nada, ondea tras ella. Incluso ondea al viento.

¿Os sorprendió el éxito de *Tomb Raider* y, sobre todo, la reacción de la prensa?
A algunos de nosotros sí. De hecho, a todos nos sorprendió un poco el revuelo y la atención que se ha vertido sobre Lara. Pero sabíamos que la cosa sería espectacular. Era algo que la gente llevaba intentando hacía mucho tiempo.

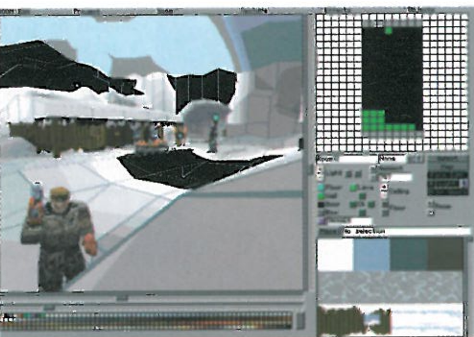
¿Creéis que *TR2* es más difícil que el primero? Y si es así, ¿fue a propósito?
Sí, es un reto mayor. Pero también hemos remozado el nivel de entrenamiento. *Tomb Raider 2* es mucho más grande que el primer juego. Por suerte, ahora los usuarios de PlayStation pueden guardar partidas en cualquier momento.

Y para acabar, ¿habrá un *Tomb Raider 3*? ¿Y qué tendrá de nuevo?
Bueno, habrá que ver qué nos apetece hacer tras las prolongadas vacaciones que vamos a tomarnos...









Puede que parezcan complicadas, pero las herramientas de diseño de *TR2* permitieron al equipo crear algunos de los entornos 3-D más grandes y serpentinos de PlayStation con un esfuerzo mínimo.

VEREDICTO

GRÁFICOS	Como siempre 10	ACCIÓN	Algo trastocada 9
SONIDO	Mejores 10	PRESENTACIÓN	De primera 9
ADICTIVIDAD	Igual de grande 10	ORIGINALIDAD	¡Vehículos! 9

Un año más tarde, *Tomb Raider 2* agarra al original por el pescuezo y lo zarandea a base de bien. ¿Quién hubiera pensado que podía ser mejor?

10 sobre10

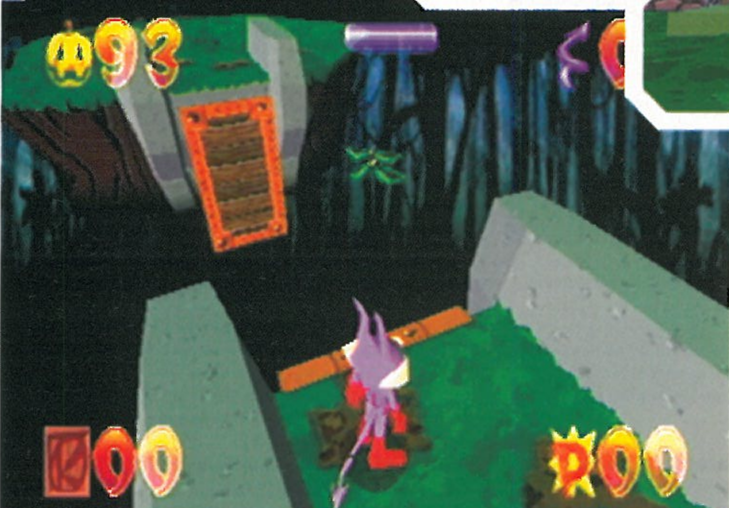
Jersey Devil

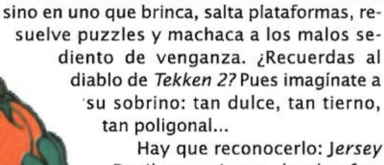
Croc, Rosco McQueen, Bubsy... Todos a la caza de Mario. Los muchachos de Malofilm se unen a la inefable búsqueda de una mascota para PlayStation. Cuarta mascota consecutiva...

[1] Puedes mover la cámara 3-D según tus necesidades. Aquí se utiliza para descubrir cómo sortear un abismo. [2] Las alas son de lo más socorridas. [3] Deberás utilizar las cajas para llegar a ciertos sitios. [4] Algunos escenarios deslumbran por su impecable factura.





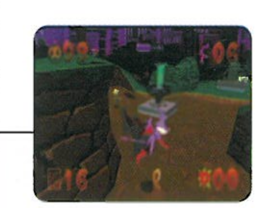




La vida no es un camino de rosas para quien nace maldito, de color violeta, con cuernos y con alas de murciélago. Pero *Jersey Devil* no se desanima por esos defectillos, capaces en principio de dejarle sin novia. Al contrario, ha hecho lo que debería hacer cualquiera que haya sufrido mutaciones físicas y heridas psicológicas: convertirse en súper héroe. Pero no en un súper héroe cualquiera, sino en uno que brinca, salta plataformas, resuelve puzzles y machaca a los malos sediento de venganza. ¿Recuerdas al diablo de *Tekken 2?* Pues imagínate a su sobrino: tan dulce, tan tierno, tan poligonal...

Hay que reconocerlo: *Jersey Devil* es un juego de plataformas en 3-D con todas las de la ley, y no un juego en 3-D con algunas plataformas (como la mayoría). Es lo más cerca que un título ha estado de *Mario 64* —entendamos esto como virtud o defecto—, pero también difiere del fontanero en algunas cosas. Tómate *JD* como un término medio entre *Crash*, *Mario 64* y una película de Tim Burton. ¿Que no te lo imaginas? Pues te lo explicamos: Lo primero que llama la atención cuando juegas es la cámara, que se mueve libremente por el escenario (siempre con tu personaje como centro). También puedes situarla donde quieras con los botones L1 y R1 (te hará falta muchísimas veces). Pero no pienses que esa libertad de vistas y travellings es una gran ventaja: puede llegar a liarte. Y la razón es la siguiente: la cruceta direccional no mueve tu diablillo hacia «adelante, atrás, derecha, izquierda», como suele pasar, sino que lo «aleja, acerca, desplaza a la derecha, desplaza a la izquierda». En un juego de cámara fija y no giratoria *(Crash Bandicoot*, por ejemplo) no se nota la diferencia porque «adelante» y «adentro» son lo mismo. **Pero en *Jersey Devil*, si mantienes pulsado «arriba» en tu pad y de repente la cámara gira 90 grados, tu personaje los girará con ella... Es algo complicado. Y además, no sueñes con acostumbrarte, porque es imposible. Pasarás más tiempo con L1 y R1 del que quisieras.**

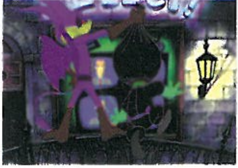
Los escenarios son estilo cómic, y recuerdan a la película Pesadilla antes de Navidad



La historia se desarrolla a lo largo de 6 mundos, cada uno con 11 misiones. Es larguísimo, casi interminable, y extremadamente difícil desde que empieza. Hay juego para rato, ¡y eso suponiendo que se te den bien los puzzles! Tendrás que buscar y buscar, mover cajas para







La *intro* es un corto de dibujos animados que te cuenta con gracia la historia de *Jersey Devil*. No es muy original, pero ¿qué más da si está inglés?

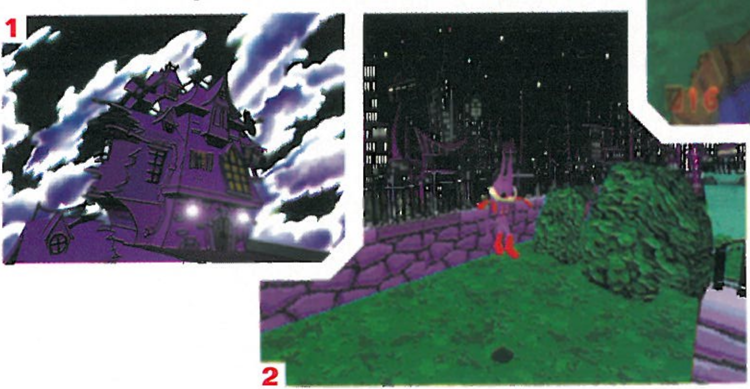






EDITOR	Infogrames Ibérica/Ocean	FABRICANTE	Malofilm
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Plataformas

[1] Éste es el escenario del primer nivel. [2] Saltar, una actividad consustancial a cualquier título de plataformas. [3] Hay rincones secretos por doquier. Éste conduce a una de las letras de KNARF. [4] La bestia alada consigue saltar sobre vallas antes insalvables.



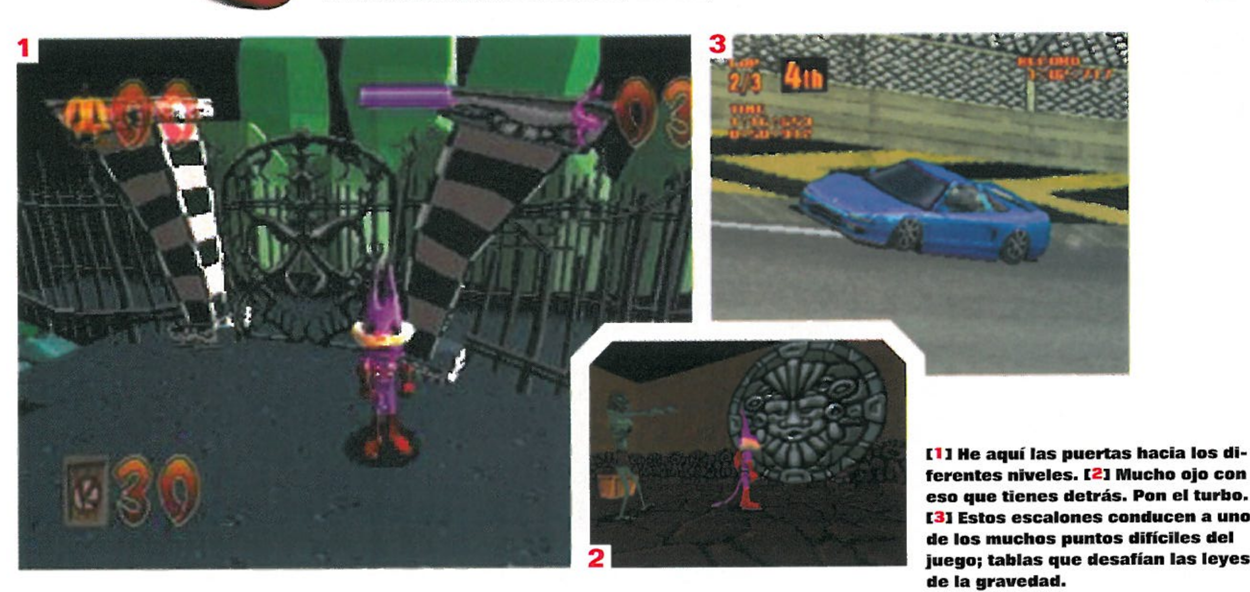
subirte a un tejado, recoger ítems y fustigar malos con tu demoníaca cola aflechada entre plataforma y plataforma. Como en *Crash*, tienes que ir destrozando cajitas de madera y recogiendo lo que en ellas encuentres: calabazas (en lugar de manzanas), letras y algunas cosas más. Con las letras recolectadas vas construyendo una palabra y, cuando las tienes, se te concede una «K» mágica que sirve como llave para salir de ese nivel. Pero encontrar todas las letras no es cosa fácil, ya lo verás.

Los escenarios son estilo cómic, y recuerdan a la película *Pesadilla antes de Navidad*, de Tim Burton. Y aunque sean gráficamente muy aceptables y bastante simpáticos, generados en 3-D, con estupendos efectos de niebla y todo lo demás... son pequeños. Muchísimos, pero pequeños. Te llegas a sentir ridículo cuando vagas por un nivel tan diminuto sin encontrar la forma de salir. No resulta convincente que, siendo tan diminutos, debas recorrer los escenarios palmo a palmo para reunir todas las letras que necesitas. Eso está bien en niveles kilométricos, como los de *Tomb Raider*, pero pierde atractivo cuando te encuentras en una caja de cerillas.



Seamos sinceros: una cosa es un juego de aventuras en 3-D y otra muy distinta un título de plataformas. No pueden unirse ambos géneros de forma razonable: ¿para qué la libertad de movimiento si la trama es completamente lineal?





[1] He aquí las puertas hacia los diferentes niveles. [2] Mucho ojo con eso que tienes detrás. Pon el turbo. [3] Estos escalones conducen a uno de los muchos puntos difíciles del juego; tablas que desafían las leyes de la gravedad.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Pandemonium	9/10	PSM2
Croc	7/10	PSM12

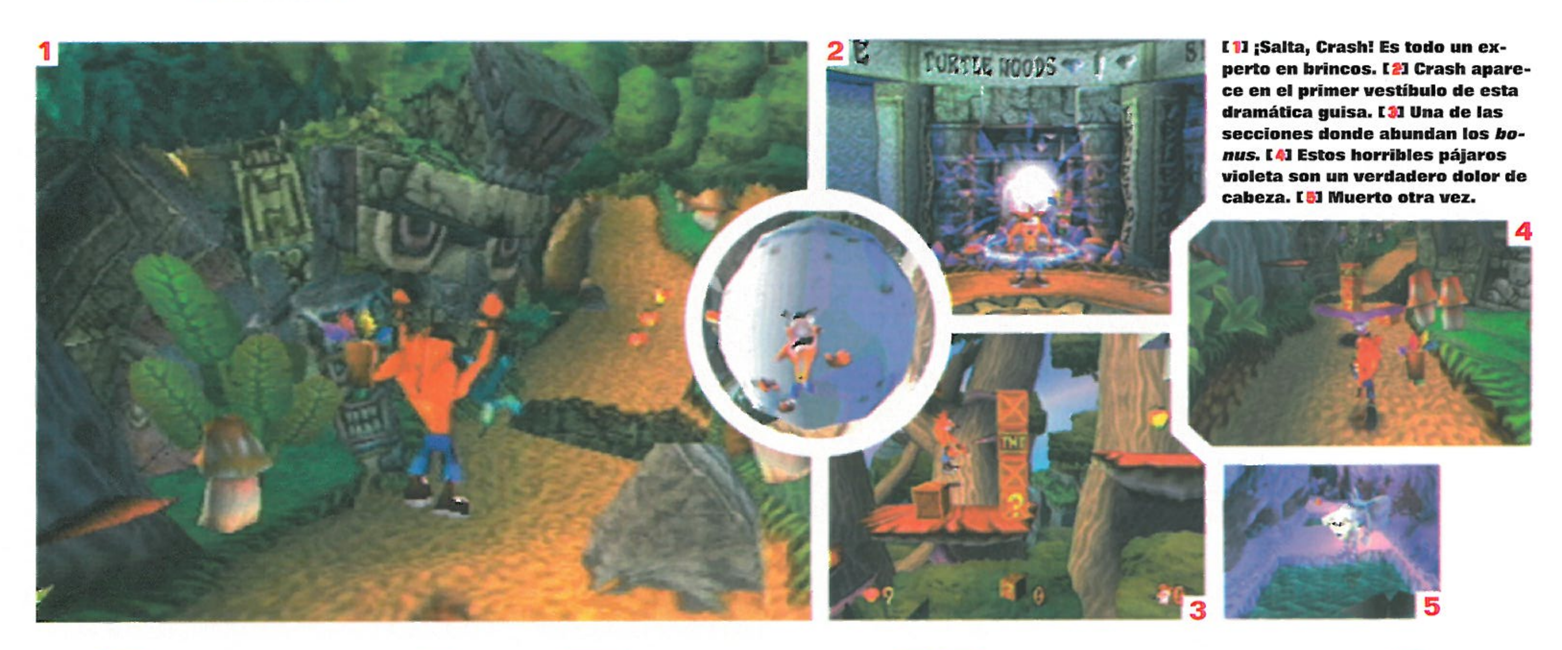
PlayStation Magazine 13

VEREDICTO

GRÁFICOS	Cómics poligonales 9	ACCIÓN	¿Qué es eso? 3
SONIDO	Música terrorífica 8	PRESENTACIÓN	Mejorable 5
ADICTIVIDAD	Demasiado fácil 4	ORIGINALIDAD	¿Cajas? ¿calabazas? 1

Un aspecto tan colorido no conecta bien con una curva de dificultad tan alta: infantil para adultos, injugable para niños. Lástima.

7 sobre 10



[1] ¡Salta, Crash! Es todo un experto en brincos. [2] Crash aparece en el primer vestíbulo de esta dramática guisa. [3] Una de las secciones donde abundan los *bonus*. [4] Estos horribles pájaros violeta son un verdadero dolor de cabeza. [5] Muerto otra vez.

Crash Bandicoot 2

¡Crash ha vuelto! Pero, ¿es éste un sincero intento de ampliar la carrera de tan simpático personaje, o sólo un rápido ejercicio de prestidigitación?

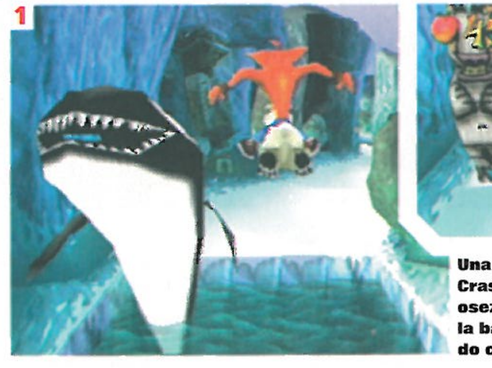


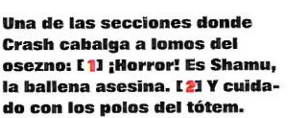
Parece que la PlayStation esté en pleno ataque de secuelitis, dada la cantidad de actualizaciones, revisiones y segundas partes aparecidas para los títulos más populares de la consola gris. Y en medio de tanta novedad, no sorprende para nada que haya hecho nuevo acto de presencia ese peculiar marsupial llamado Crash Bandicoot cargado de más plataformas.

La excusa —bueno, digamos que historia— expuesta es que el Dr. Neo Cortex ha engañado a Crash para que consiga unos cristales que supuestamente sirven para proteger la tierra de su negro destino, aunque Cortex en realidad los quiere para activar un cristal maestro capaz de destruir la tierra, etcétera, etcétera, etcétera... El hecho simple es que Crash tiene que avanzar por 25 niveles (sin contar con los diversos enemigos y partes secretas) recogiendo las afiladas gemas de color púrpura que hay en cada uno de ellos.

CB2 presenta una mejora importante sobre el juego original: *Crash Bandicoot* hacía gala del sistema para guardar partidas más díscolo y frustrante que conocemos. Debías recoger tres iconos para poder acceder a una ronda de *bonus*, y sólo después de conseguirlo se te permitía guardar tu posición. Esto quiere decir que si, en la intensidad de la acción, perdías un icono, podías morir y verte obligado a repetir ese nivel. Pero no sólo ése: también era posible que te enviasen al nivel anterior. Y, teniendo en cuenta que en las últimas plataformas la acción era cada vez más difícil, este sistema innecesariamente complejo hacía de *Crash Bandicoot* un juego agotador.

Naughty Dog ha simplificado las cosas permitiendo que Crash entre en cualquiera de las cinco plataformas desde un vestíbulo central





Una de las secciones donde Crash cabalga a lomos del osezno: [1] ¡Horror! Es Shamu, la ballena asesina. [2] Y cuidado con los polos del tótem.

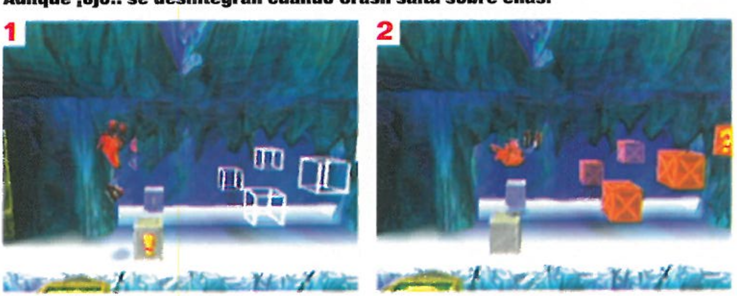






EDITOR	Sony	FABRICANTE	Naughty Dog
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	8.490 pesetas	GÉNERO	Plataformas en 3-D

[1] En uno de los niveles de hielo resbaladizo, aparecen estos bloques invisibles. [2] Pero un rápido brinco sobre los bloques los convierte en cajas de madera. Aunque ¡ojo!: se desintegran cuando Crash salta sobre ellas.



Pero la secuela es otro cantar. El fabricante Naughty Dog ha simplificado las cosas al permitir que Crash acceda a cualquiera de las cinco plataformas desde un vestíbulo central *(warp room)*. Después de cada plataforma, puedes guardar la partida (sólo con la tarjeta de memoria) y puedes jugar en esos cinco niveles siguiendo el orden que desees hasta que has conseguido hacerte con todas las gemas. Gracias, Naughty Dog.

En lugar del monótono ambiente selvático que incluía el primer juego, *CB2* se desarrolla en cinco áreas temáticas: Jungla (no podía ser de otra manera), Glacial (niveles de hielo mortalmente resbaladizo), Cloacas (túneles oscuros con aguas turbias), Cuevas (en muchas de ellas te desplazas por el techo) y Espacio (robots, *jetpacks*). Sin embargo, hay un sexto vestíbulo al que se puede acceder desde cinco puntos ocultos en el juego. Una vez en este nuevo vestíbulo, hay tres puertas que te devuelven a secciones secretas de niveles anteriores, mientras que las dos puertas finales te conducen a niveles totalmente nuevos.

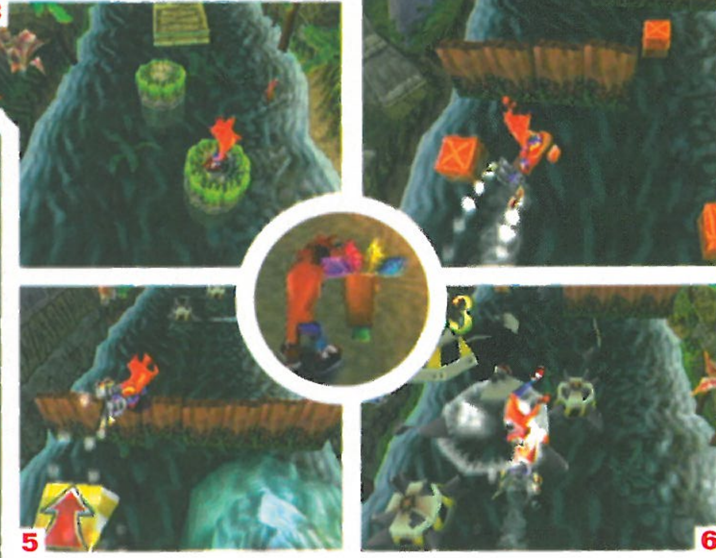
Cuando has recogido todos los cristales de color púrpura de las cinco plataformas, aparece el holograma del Dr. Cortex para felicitarte. A continuación, subes al estrado central, que te eleva hacia otro vestíbulo, hasta una sección intermedia donde te espera un enemigo. Aquí encontramos algunos de los rivales locos que aparecían en sus primeras aventuras, como el chalado marsupial pirómano, Ripper Roo, y uno o dos matones nuevos, para acabar en un duelo cara a cara con el temido Dr. Cortex.

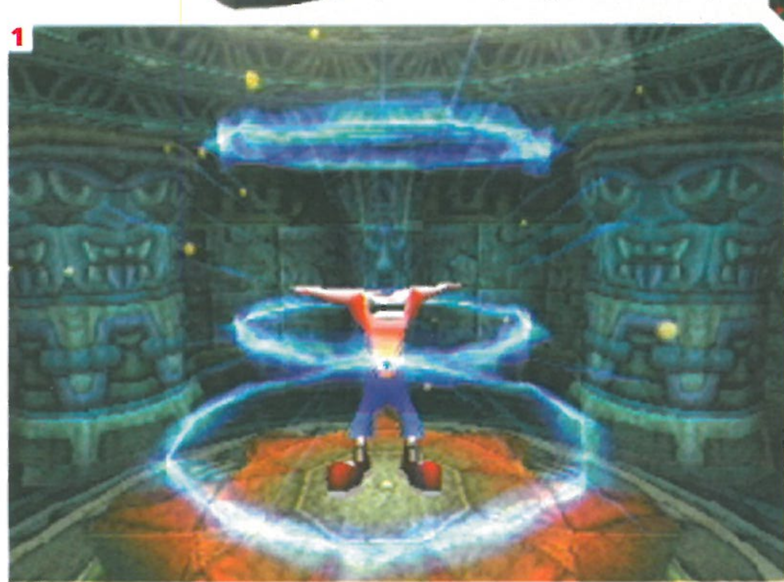
Los cristales secretos de distintos colores plantean un desafío complementario al experto en plataformas

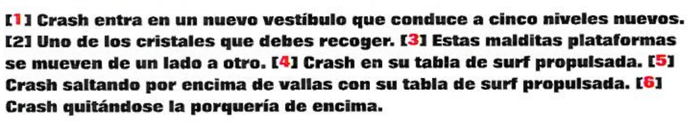
A lo largo de cada nivel también hay secciones de *bonus* que proceden directamente de las que tenía el original. De nuevo se trata de recoger los elementos provechosos (manzanas de *bonus*, máscaras para protegerse de las brujas, vidas extra para Bandicoot) y conservarlos intactos hasta el final. Son elementos bastante más difíciles de conseguir que los del original. Por suerte, se localizan con más facilidad, ya que suelen estar marcados claramente en el centro de un espacio abierto.

Otra de las novedades la constituyen los cristales secretos de distintos colores, que plantean un desafío









[1] Crash entra en un nuevo vestíbulo que conduce a cinco niveles nuevos. [2] Uno de los cristales que debes recoger. [3] Estas malditas plataformas se mueven de un lado a otro. [4] Crash en su tabla de surf propulsada. [5] Crash saltando por encima de vallas con su tabla de surf propulsada. [6] Crash quitándose la porquería de encima.



Crash Bandicoot 2

[1] Los Komodo Brothers son el único obstáculo que te separa del nivel tres. [2] Para derrotarlos, lánzale a uno de ellos un lagarto y ten cuidado con las espadas del otro. [3] ¡Cuidado, Crash! ¡Se acerca una bola de nieve gigante! [4] Estaría bien que mirases hacia delante de vez en cuando.

complementario al experto en plataformas o a cualquiera que quiera sacarle el máximo jugo a este título.

Sólo completando las áreas ocultas podrá Crash recoger los cristales de colores que le servirán para llenar las plataformas transparentes permitiéndole el acceso a otros cristales, y así sucesivamente. Es una buena novedad, pero recuerda bastante a otro juego de plataformas 3-D conocido del que tal vez hayas oído hablar...

En efecto, tras un comienzo feliz —Crash es transportado al primer vestíbulo, donde un holograma del Dr. Cortex le advierte de los peligros que le aguardan—, enseguida te das cuenta de que con *Crash Bandicoot 2* lo que quieren decir de verdad es *Crash Bandicoot: Más de lo mismo*. Es cierto que los estilos de juego son muy variados, pero se parecen bastante a los del primer título. Puedes correr hacia el interior de la pantalla, saltar plataformas y zonas acuosas. También figura la carrera hacia la pantalla perseguido por algo enorme (como piedras gigantescas o un oso polar de grandes dimensiones). Y volverás a encontrarte con los clásicos niveles de *scroll* lateral. Por último, hemos de alabar la hiperdivertida carrera de Crash a lomos porcinos hacia niveles remotos, sólo que, esta vez, en lugar de un cerdo se trata de un cachorro de oso polar, y en su marcha debe cruzar ríos de hielo y esquivar ballenas asesinas.

La verdad es que todo está muy logrado y el aspecto visual es increíblemente atractivo; pero no hay casi nada nuevo. Los estilos de juego que hemos comentado antes y casi todos los elementos nuevos —balanceos sobre pasarelas sostenidas con entramado de cable, plataformas que aparecen cuando has recogido las gemas, niveles de hielo resbaladizo, etcétera— son característicos de los juegos de plataformas o inspirados en *Super Mario 64*.

Así pues, estamos ante un dilema: no hay duda de que *CB2* es una mejora de *CB* (la jugabilidad es igual de adictiva y tal vez más atractiva, y se han limado las molestas imperfecciones, mientras que la curva de aprendizaje es quizás un poco más suave); sin embargo, la mayor parte de la novedad de *Crash Bandicoot 2* radica en la complicada estructura y en los gráficos, ya que la mecánica, los estilos de juego, las situaciones y el aspecto general del juego resultan demasiado familiares.

Conclusión: si jugaste con el título original y te gustó a morir, prepárate a disfrutar de otros 27 niveles. Si jugaste al original y te pareció algo aburrido, prueba esta nueva versión mejorada. Y si nunca has llegado a probar un *Crash Bandicoot*, éste es el que debes escoger. Y si odias los juegos de plataformas, ¿por qué diablos has pasado los últimos diez minutos leyendo este análisis?





[1] Crash brilla cada vez que es transportado de un nivel a otro. [2] Ripper Roo [en el centro] es el guarda chiflado del nivel uno. [3] No hagas caso de sus bufonadas cuando le veas colocar una bomba y espera simplemente a que salte por los aires.

Alternativas...

Crash Bandicoot	9/10	
Pandemonium	9/10	PSM2
Pandemonium 2	8/10	PSM13
Jumping Flash 2	8/10	PSM1
Rayman	7/10	
Croc	7/10	PSM12
Spider	7/10	PSM7
Floating Runner	6/10	PSM3

VEREDICTO

GRÁFICOS	Detalladas 8	ACCIÓN	Estimulante 8
SONIDO	El habitual 5	PRESENTACIÓN	Mejor que *Crash* 1 7
ADICTIVIDAD	Curva mejorada 7	ORIGINALIDAD	*Crash* 1 + *SM64* 4

Un juego que presenta una mejora y un fallo: es menos difícil que el original, pero en esencia es una repetición de aquél. De todos modos, es un juego muy bueno.

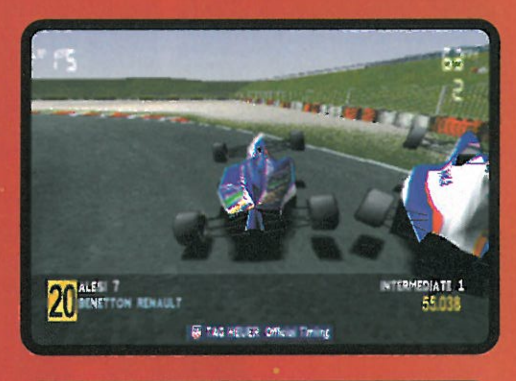
8 sobre 10

FORMULA 1 '97

«El casco aprieta. Los guantes, en cambio, van como la seda. Acaricio con los dedos la palanca de cambio. Estoy en punto muerto, junto a la línea de salida. Piso a fondo el acelerador, el motor ruge. Mis oponentes me secundan. Está empezando a llover. Los segundos previos a la señal de salida se hacen eternos, tensos. De verdad, no puedo. Creo que la temporada que viene me retiro. Siempre me han gustado los seiscientos...»

Sabemos que tú no eres como él. Te gusta la emoción de la fórmula uno y prefieres un Ferrari a un utilitario. Escríbenos. Eres el elegido para entrar el primero en la línea de meta.













Los premios

Un juego completo *Formula 1 '97* para cada uno de los 10 ganadores.

Las preguntas

A ¿Cuántas modalidades de carrera presenta el juego?
B ¿De cuántos polígonos consta cada coche?

Las bases del concurso

1. Puede participar cualquier lector que no tenga vinculación alguna, directa o indirecta, con cualquier trabajador o colaborador de esta editorial.
2. No existen premios en metálico alternativos.
3. Las respuestas deben recibirse en las oficinas de MC Ediciones S.A. en el plazo indicado. No se aceptarán reclamaciones por pérdidas de Correos. Sólo se aceptará un cupón por lector.
4. El nombre de los ganadores será publicado en próximas ediciones de la revista.
5. La decisión de los jueces será inapelable.
6. La participación en estos concursos implica la aceptación de las normas anteriores.

Las respuestas

Envía este cupón a CONCURSO
FORMULA 1 '97
PlayStation Magazine
Paseo San Gervasio 16-20 Esc. A Entlo. 2ª
08022 Barcelona

Respuestas:..

....

Nombre:..

Domicilio:..

Población:..

Código postal:..

País:..

Teléfono:..



[1] Deberás aprender a usar el paracaídas con rapidez; si no, te quedarás colgado más de una vez. [2] La habitación de diseño. [3] En el segundo nivel encontrarás muchas salas con reflejos como ésta. Tienen una pinta estupenda, pero te hacen sudar la gota gorda: cuesta distinguir dónde acaba un piso y empieza otro. [4] El científico loco. [5] Cada cierto tiempo puedes surcar los niveles con una tabla de surf futurista.

MDK

De vez en cuando, aterriza un juego en PSM que consigue que nos liemos a tortas por incautarlo. No veas cuando llegó éste.

PlayStation Magazine STARPLAYER

Tomb Raider y su secuela han demostrado el nivel de histeria anti-videojuegos que puede llegar a generar un título en la prensa internacional. Si ciertos periódicos y dominicales han vilipendiado a la saludable Lara Croft, ¿qué no harán a un juego denominado *Asesinato. Muerte. Matanza* en inglés? No es de extrañar que Shiny Entertainment optara por abreviar el nombre.

Y así ha sido como se ha bautizado a *MDK*, con las siglas y gracias. Eso es prudencia.

Cuando *MDK* apareció para PC fue aclamado como uno de los mejores juegos del año y uno de los más inteligentes en mucho tiempo. *MDK*, que acumuló la increíble cifra de 52 portadas de revistas en todo el mundo (y sigue), atrapó las retinas de los jugadores de PC del mismo modo en que atrapará las de los usuarios de PSX.

Pero la travesía de *MDK* a nuestra cajita gris no ha resultado fácil. Parecía inconcebible que pudiese lograrse una versión para consola de este título, que cualquier intento sería, en el mejor de los casos, temerario. Esta opinión parecía extenderse a principios del año pasado: la sola mención del tema entre las compañías desarrolladoras parecía dar pie a un velatorio, más que a una celebración. Tras verlo en la vía muerta, Dave Perry, presidente de Shiny Entertainment, intervino para devolver *MDK* al terreno de juego. E hizo un trabajo magnífico.

En lo que a la trama se refiere, es el trillado asunto de la ciencia-ficción. Estamos en el futuro y los humanos han sido esclavizados, bla, bla, bla... alienígenas homicidas... tal y tal... flujo de luz intergaláctica... esto y lo otro... Ya te puedes imaginar. En esencia, la escoria del universo está dándole una buena a la raza humana, y tú, nuestro único salvador, Kurt Hectic, sólo tienes tres cosas en la cabeza. Asesinato. Muerte. Matanza. Qué simpático.

Tan pronto como insertas el disco en la PlayStation comienzan a pasar cosas raras. Para empezar, *MDK* se carga súper rápido: nada de ve-a-comprar-las-galletas-príncipe-mientras-tanto. Basta con ponerse a jugar para saber que te espera un rato de lo más raro. Porque, a ver, ¿cuántos juegos conoces en los que los *power-ups* salgan por patas y chillen de terror al verte?

Los primeros niveles son bastante fáciles y te abres paso a tiros por un práctico nivel de instrucción que te muestra cómo usar el rifle de francotirador. Al dispararlo

[1] Suele ser más fácil abatir a los malos con el rifle *sniper*. [2] Con un poco de suerte podrás robar el bombardero de los *aliens* y causar estragos en sus aparatos.

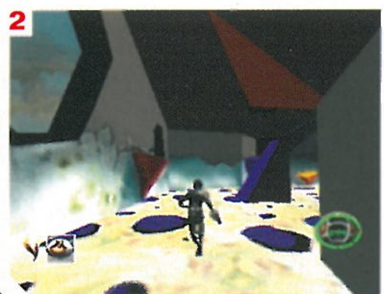






■ EDITOR	**Virgin**	■ FABRICANTE	**Shiny Entertainment**
■ DISPONIBLE	**Sí**	■ ORIGEN	**Estados Unidos**
■ PRECIO	**7.990 pesetas**	■ GÉNERO	***Shoot 'em up***

1


2


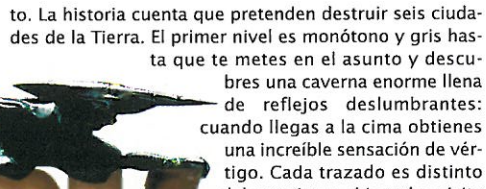
3

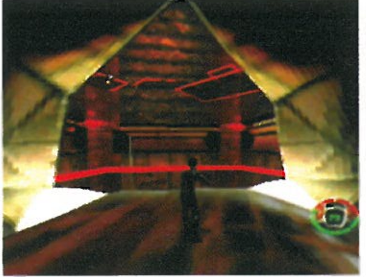

4


[1] Planear puede ser un método de ataque muy útil. [2] Busca con atención y hallarás unos cuantos niveles secretos en los que ocultarte. [3] Una muestra del sentido del humor de *MDK*: lanza una bomba a los *aliens* y los muy pardillos se acercarán a ella intrigados. Unos segundos, y la explosión los apartará elegantemente de tu camino. [4] Los niveles de *MDK* son tan grandes que los *aliens* los recorren en tren.

por primera vez, te da una sensación como de «sí, vale, pero no puede compararse a una buena pistola atada a la muñeca para cargarse a fondo a los aliens». Hasta que llegas al siguiente escenario, claro, que es cuando ves la importancia que tiene el rifle para que Kurt avance.

La idea es recoger todo tipo de cosas, con un espectro de mortíferas posibilidades que va desde pequeñas balas al ataque aéreo Bones, una bomba letal de fenomenal potencia. Está tan bien diseñado que, para cuando estés a mitad del primer nivel, ya serás un as con el rifle, habrás colado disparos de mortero en recovecos mínimos, tocado a los aliens entre ceja y ceja a más de 3 km. de distancia y derribado edificios de un solo tiro.





En niveles posteriores te verás disparando a los androides de vigilancia y cargándote luego a los malos de un disparo rápido en plena cara. Un instante después, el nivel está despejado y puedes admirar los gráficos sin temor a que te vuelen la cabeza en cualquier momento.

Y vale la pena admirarlos. Mientras deambulas por los niveles, su original aspecto te va dejando alucinado. Cada vez que crees haber visto lo mejor, los gráficos dan un paso más hacia el que sería el perfecto Planeta Insólito. La historia cuenta que pretenden destruir seis ciudades de la Tierra. El primer nivel es monótono y gris hasta que te metes en el asunto y descubres una caverna enorme llena de reflejos deslumbrantes: cuando llegas a la cima obtienes una increíble sensación de vértigo. Cada trazado es distinto del anterior, y el jugador visita lugares de lo más misteriosos, desde las islas agrestes de Escocia a salas con decoración de diseño.

Pero el decorado no sirve de nada sin buenos personajes. No temas, *MDK* los tiene a porrillo. Todos los Stream Riders, sin importar su puesto en la cadena alimentaria de los *aliens*, comparten una característica común: son feos a rabiar. **Los lentos soldados de infantería, que ocupan lo suyo, se toman su tiempo** para preparar bien sus disparos. Pero cuanto más alto es su rango mejor es su puntería: cuando llegues al último nivel es más que probable que te manden al otro barrio incluso antes de que prepares un disparo. Ni siquiera cuando están ante tus narices, cosa que pasa a menudo, hay ralentización: los monstruos poligonales parecen aún más feos a corto alcance.



El único problema perceptible con los gráficos es el altísimo número de fallos técnicos. Pasea demasiado cerca de los muros y aparecerán niveles. Pero retírate un poco y desaparecerán. Cuando al final encuentras la salida a la vuelta de la esquina, a menudo resulta que el ni-



La sala carmesí: probablemente, el nivel más bonito del juego. Cuando caigas al fondo, tendrás que escalar hasta la salida a través de las plataformas.

El jugador visita lugares de lo más misteriosos, desde las islas agrestes de Escocia a salas con decoración de diseño

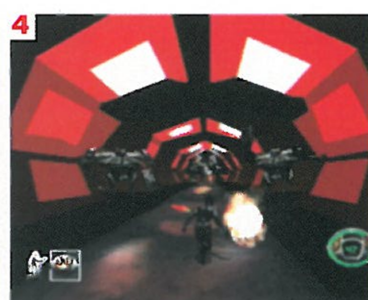






[1] Los malos se despistarán mirando el maniquí de señuelo (cuando lo lances, vaya). No hace falta que te digamos que aproveches para disparar. [2] Al final de cada nivel tendrás que escapar por la corriente. [3] Pero qué tío más feo. [4] Ni lo intentes sin toneladas de armadura.





Cuando vas a toda pastilla enviando aliens a criar malvas, la música se pone a tono para sonar a un ritmo frenético

vel que has estado intentando escalar es una pasarela. ¿Molesto? Sí. E irritante cuando casi has completado el nivel siete. Y con razón.

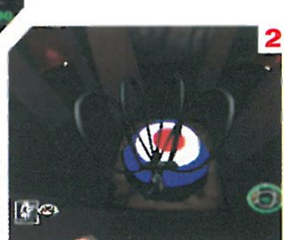
Pero a nivel auditivo, el juego es fenomenal. No pasa a menudo que te obsequien con una banda sonora tan maravillosa en una peli de Hollywood, no digamos ya en un videojuego. Éstos suelen conformarse con canciones tecno de baratillo o deslucidas melodías de guitarra (sí, despierta: *V-Rally*), pero en *MDK* tienes toda una orquesta a los pies de una ya de por sí impresionante atmósfera. Es más, la música se complementa con el juego a la perfección, de modo que cuando vas a toda pastilla enviando *aliens* a criar malvas, la música se pone a tono para sonar al mismo ritmo frenético.

Pero, ah, los efectos de sonido no son tan pasmosos como la música, aunque son bastante apañados. Uno de nuestros sonidos favoritos es el que produce una bala cuando alcanza una parte blanda del organismo: hmm, música para nuestros oídos. Además, si esperas demasiado a destruir un androide vigilante, éste despertará a los malos y los oirás gritándose unos a otros en su extraño y gutural idioma. Si a continuación les das ración de plomo, chillarán y brincarán por todas partes antes de vaciar sus cargadores hacia donde estés. Aunque *MDK* sufrirá comparaciones con *Doom* y sus clones, se merece mejor trato. A menudo te verás escalando muros como en el mejor juego de plataformas en 3-D o planeando desde alturas de arrechucho. **Los jugadores más veteranos encontrarán incluso semejanzas con *Gauntlet*, el clásico de Atari, con la opción de detener el flujo de enemigos destruyendo los generadores de vigilantes.**



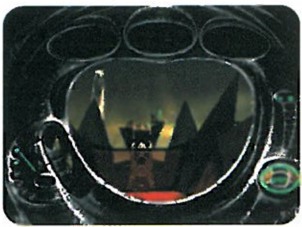
En esencia, *MDK* es uno de los juegos más ingeniosos que han pisado terreno PlayStation: jugabilidad fascinante, sonido de primera, gráficos espléndidos (bueno, la mayor parte del tiempo)... Veamos, ¿para cuándo la secuela?





[1] De cerca, los enemigos poligonales son aún más espantajos. [2] Dispara al blanco y destaparás un respiradero enorme que te ayudará a ascender.

Esa materia verde









Quizá ya hayas visto el modo Sniper con *zoom* en *Goldeneye*, pero Shiny Entertainment lo inventó primero con la versión para PC de *MDK*. Lo único que sorprende es lo bien que funciona; pero no te acerques demasiado a esos puercos o podrás verles los pelos de la nariz. Recuerda, nada mejor que una bala para la descongestión nasal.

Alternativas...

Doom	9/10	
Final Doom	9/10	PSM2
Exhumed	8/10	PSM5
Disruptor	8/10	PSM2
Alien Trilogy	8/10	
Life Force Tenka	6/10	PSM5
PO'ed	5/10	



VEREDICTO

GRÁFICOS	Deslumbrantes 8	ACCIÓN	Diversión a raudales 8
SONIDO	De obra maestra 9	PRESENTACIÓN	Decentita 6
ADICTIVIDAD	Tiene tela 8	ORIGINALIDAD	No hay nada igual 9

Si disculpas la fragilidad de los gráficos en ciertas ocasiones, *MDK* se erige como uno de los *shoot 'em up* más inteligentes de la *PSX*. Te divertirás mucho con él.



sobre 10

Pantalla partida

Colisiones 3D

Efectos Meteorológicos Dinámicos

Temporada 97

FORMULA 1 97

OPCIÓN 2 JUGADORES PANTALLA PARTIDA HORIZONTAL Y VERTICAL.

VISTA DESDE EL PUESTO DE CONDUCCIÓN.

TEMPORADA 97 COMPLETA INCLUTENDO TODOS LOS PILOTOS, EQUIPOS Y CIRCUITOS.

CLARAS DIFERENCIAS ENTRE EL MODO ARCADE Y GRAN PRIX.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE PILOTOS, COCHES Y CONDICIONES METEOROLÓGICAS MEJORADAS.

FORMULA 1 97

UNA NUEVA TEMPORADA

UN NUEVO JUEGO



PSYGNOSIS





FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP







[1] Ooh, una tienda. Como en los buenos juegos de rol. [2] Ascensor de Castlevania. Abajo: mercería, lencería, jardinería, muertos vivientes... [3] Ay, qué dolor, qué pena. Un esqueleto aplastando el bote de ketchup de Alucard. [4] Los repugnantes animales marinos saltan fuera del agua y te dejan hecho una sopa.



Castlevania: Symphony Of The Night

¿Es un juego de plataformas? ¿De rol? ¿Es un temible retorno a los juegos para Mega Drive y SNES de los que creíamos habernos librado?

El éxodo en masa de juegos que cruzan la frontera de la dictadura represiva de Nintendo hacia la república libre de PlayStation crece a ojos vista. El último título listo para entregar sus documentos y unirse a la tierra de los juegos libres es *Castlevania: Symphony Of The Night*, o *Castlevania V*, si se hubiera quedado en su patria.

La leyenda de Castlevania empezó en la NES de 8 bits allá por los 80, cuando el mayor de los Belmont pretendía, látigo en ristre, clavar algunas estacas en los aposentos de Drácula. Este juego de acción y plataformas tuvo dos secuelas en la NES, seguidas de una pulcra versión en Game Boy y **una suntuosa reencarnación en la Super NES.** Y quizá olvidemos alguna otra secuela en la Game Boy...



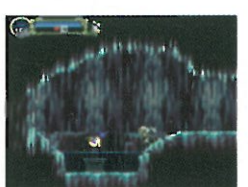
En cualquier caso, lo que debería haber sido una culminación de sucesos en la N64 ha echado raíces en la PlayStation, debido en parte al espacioso almacenaje del CD, y en parte a las deslucidas ventas de la máquina de Nintendo en Japón.

La jugabilidad señala un cambio en la cosecha actual de juegos vacuos, con un aire de misterio y una cautivadora sensación de progreso

En las entrañas del castillo topas con el balsero encapuchado que te conducirá a una importante reliquia. No te molestes en pagarle, con una propina bastará (aún así, no seas demasiado generoso).







Así pues, buenas noticias para los usuarios de PlayStation... ¿o no? Porque, aunque desde luego es *Castlevania,* con todas sus trampas para cazar vampiros, cualquier ilusión de retozar en 3-D por horripilantes cavernas —*Tomb Raider* con látigos y ajos, pronosticamos— se ha desvanecido. De hecho, *Castlevania: Symphony Of The Night* es tan sólo un juego de plataformas en 2-D con matices de juego de rol.

El juego continúa materialmente allí donde acabó el de SNES. Te dejan justo en la confrontación cumbre entre Richter Belmont y Drácula, en una réplica idéntica al nivel final de Castlevania IV. Naturalmente, llevas todas las





■ EDITOR	Konami	■ FABRICANTE	Konami
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	9.490 pesetas	■ GÉNERO	Aventura de plataformas

de ganar y el viejo conde es desterrado adonde quiera que vayan los muertos vivientes cuando dejan de ser vivientes y son muertos sin más.

Hay una secuencia argumental algo complicada en relación con una tal Maria Renard, el susodicho Richter, el castillo en sí y Alucard, el hijo de Drácula (nombre real: Drácula Vlad Tepes). Para abreviar una historia tediosa: eres Alucard (nombre real: Adrian Farenheights Tepes), en su misión de encontrar... a alguien. Posiblemente a Maria, o a Belmont, o al mismo Drácula. No queda demasiado claro a estas alturas.

Así que partes equipado con un variado armamento, cuando **te topas nada menos que con la Muerte, vieja aliada de Draculín, quien te birla todo el material.** Desarmado y vulnerable, empieza el juego propiamente dicho...

A partir de aquí se trata de explorar, recoger armas, solventar puzzles, ganar puntos de experiencia, descubrir artículos, hacerte con hechizos y, por supuesto, dar buena cuenta de una variedad de demonios, esqueletos, monstruos, ogros, vampiros, fantasmas y alguna que otra mesa auxiliar (no, en serio). Más adelante, Alucard (¿qué, aún no lo has deducido?) puede coger «reliquias» que le permiten convertirse en murciélago, lobo o niebla a fin de vencer a los más malvados moradores del castillo.

El juego se extiende por los confines de Castlevania, con docenas de habitaciones, todas habitadas por los ya citados secuaces del conde y, obviamente, hechas a partir de plataformas colocadas entre ellas a la distancia justa para saltar. Las zonas para guardar partidas (sí: necesitas una tarjeta de memoria como el aire que respiras) existen como salas independientes en las que hay unos vistosos y brillantes dodecaedros palpitantes. No puedes dejártelos. Más te vale no hacerlo.

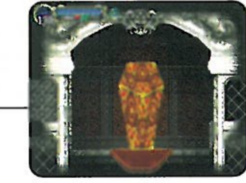
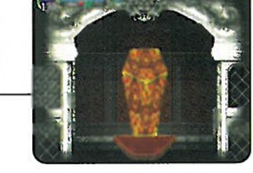
Lo que primero llama la atención de *Castlevania: SOTN* son los gráficos: la versión de SNES (quizá sobrevalorada por la nostalgia) hacía gala de unos niveles espectaculares con mucho paralaje y pseudo 3-D, una iluminación sutil y efectos gráficos de lo mejorcito. Esta versión —hasta donde nosotros llegamos— es un poco 2-D, seguramente por el aumento de tamaño del juego. Sin embargo, no parece desde luego muy de 32 bits, sobre todo la inexpresiva animación de los malos y las agónicas explosiones de bajo presupuesto.




[1] Por lo menos, Drácula tiene un gusto artístico excelente. [2] ¿Quién es el listo que querrá tener unos perrazos así en casa? Triste adiós a los muebles.

En segundo lugar, la música no puede compararse a la del título para SNES, que alardeaba de algunas de las melodías más molonas de la máquina beige de la gran N. En este juego hay algunos pasajes melodramáticos, pero la música suena más a ocurrencia tardía que a algo preparado con tiempo.

Sin embargo, no todo son malas noticias. La jugabilidad, más allá de lo que se esperaba, señala un cambio en la cosecha actual de juegos vacuos, con un aire de misterio y una cautivadora sensación de progreso. **Las zonas para salvar partidas son algo escasas, habida cuenta de la inmensidad de la tarea,** y volver a pasar una y otra vez por un nivel hasta que encuentras la llave/matas al jefe/resuelves el puzzle será quizá lo que más le reste durabilidad. Eso y la semejanza global de los niveles. En el fondo, el juego hubiera estado bien si no fuera tan... a la antigua. Poca cosa hay aquí que no se hubiera podido hacer para consolas de 16 bits, salvo por lo que concierne al tamaño y al sonido; por favor, ¡si hasta el sistema de scroll se remonta a las viejas máquinas de 8 bits!

Los fans de siempre de *Casttlevania* se sentirán un poco defraudados con esta entrega; es una buena muestra del género y un buen juego en sí, pero imagínate cómo hubiera podido ser en 3-D...

El juego hubiera estado bien si no fuera tan... a la antigua. Poca cosa hay aquí que no se hubiera podido hacer para consolas de 16 bits



[1] Salvado por la campana. O condenado. [2] El mapa. El azul claro muestra dónde has estado, y el azul oscuro dónde no. [3] ¡Argg! El ataque de la masa de plasma palpitante. [4] ¡Uau! Mira qué explosión de 16 bits en esta pseudo planta de pobre animación.

Alternativas...

Rayman	7/10
Mickey's Wild Adventure	7/10
Johnny Bazookatone	6/10
The Adventures Of Lomax	5/10



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	No impresionan 5	■ ACCIÓN	Convincente 8
■ SONIDO	Estilo MC Hammer... 6	■ PRESENTACIÓN	Tristes pantallas de opciones 6
■ ADICTIVIDAD	Si no hay nada que hacer.. 7	■ ORIGINALIDAD	A la vieja usanza 3

Vasto y jugable, pero sin la chispa de anteriores ofertas de Konami, y es un pelín en 2-D.





NHL '98

A los fabricantes siempre les ha gustado ponerse a diseñar juegos de hockey, pero con el modernizado clásico de EA, ¿a quién le queda una mínima opción de llevarse el gato al agua?




[1] Arrímate al portero patizambo y lánzale el disco donde más duele. [2] Como siempre en los simuladores deportivos de EA, la estrella indica quién lleva el disco. [3] Qué solito se ve, el pobre. [4] Más acción uno contra uno, y ese disco parece que verá puerta. [5] «Disculpe, pero insisto en que me ceda ese disco o me veré obligado a propinarle una tunda.»







Para aquellos que deseen pasar la tarde zurrándose unos a otros, pero no les atraiga mucho lo de pasar la noche molido, sólo hay una opción: *NHL '97*. Éste salió hace poco menos de un año y es un clásico genuino, pero también permite poner en tela de juicio la costumbre de Electronic Arts de remozar sus simuladores deportivos cada dos por tres. Sí, tan constantes mejoras tienen sentido en términos de marketing, y, en el caso de *FIFA '97*, era una grata revisión de un original deslucido. Sin embargo, tal como demostró el decepcionante *John Madden '97*, no debería tocarse un juego ya perfecto.

¿Se ha cargado pues EA un reconocido ganador con adornos innecesarios? En absoluto. Si *NHL '97* era excelente, *NHL '98* lo es el doble, con un atractivo acabado de barniz. Las opciones de juego, los gráficos o simplemente la entrañable virulencia, todo disfruta de esa pequeña mejora en la última versión. Es obvio que las mejoras más visibles se han efectuado en los gráficos. Aunque *NHL '97* era uno de los simuladores deportivos de mejor aspecto que hay, EA ha logrado de algún modo extraer aún más potencia de la PlayStation para esta secuela. Sean los vastos terrenos de juego o las vistosas transparencias de las vallas protectoras, todo se ve como se ha de ver, con unos jugadores que quitan el aliento. Ahora cada personaje está hecho de cerca de 250 polígonos, sus mapas de textura son tan precisos que incluso se puede ver con claridad las expresiones faciales y los números de las camisetas de los jugadores.

Los fans de los deportes con afición a las broncas se alegrarán de ver que en *NHL '98* han vuelto las peleas...

Pero lo único que denota que es una secuela es el sonido. Si *NHL '97* tenía algún problema era la ambientación: o, mejor dicho, la falta de ella. Quitando alguna que otra ráfaga de órgano, a menudo parecía como si jugaras en el vacío, pero con *NHL '98* los fabricantes se han empleado a fondo. Han contratado a dos lumbreras de la televisión canadiense para esos comentarios idiosincrásicos que tanto conocemos y odiamos; no los entendemos mucho, pero bueno. En los descansos te bombardean con información sobre los jugadores o los equipos que no afecta al juego, pero que aporta esa autenticidad de la tele medio yanqui. EA también ha añadido música y estrépito de multitudes en *NHL '98*, y obra ma-





[1] Quizá el único hielo que encontrarás en California. [2] Las estadísticas de constante actualización embellecen la jugabilidad. [3] La EAstern Conference de la NHL.







■ EDITOR	Electronic Arts	■ FABRICANTE	EA Sports
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Canadá
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de hockey hieño

[1] Y eso podría ser el inicio de una tangana... [2] Los ángulos superiores te permiten hacer zoom sobre la acción. [3] ¿Que quieres detalles? Mira los anuncios en el hielo... [4] Poco menos de siete minutos en el reloj y el ambiente está más tenso que una cuerda de guitarra.







ravillas. Ahora, cuando hay un respiro en la acción, irrumpe la música, y la gente suele cantar o aplaudir al compás: es quizá la mejor banda sonora de un juego que hayamos escuchado jamás. Y si hubieran adquirido los derechos de Blur o Republica (por raro que parezca, son el último grito musical en el mundo del hockey), habría sido perfecto.

Con los gráficos y sonido de *NHL '98* potenciados al máximo, ahora sólo falta una jugabilidad decente. Y, adivina, *NHL '98* la tiene a carretadas. Para simular el hockey a la perfección, lo que debe bordarse es la delirante velocidad del juego y, por suerte, *NHL '98* lo replica a la perfección. Si juegas en el nivel más lento, el de principiante, te harás una idea bastante aproximada de la velocidad, pero juégate el todo probando el nivel profesional y te asombrará el frenesí al que puede llegar la acción. En la mayoría de simuladores deportivos, una velocidad tan alta suele ir en perjuicio del control o la precisión, pero *NHL '98* los mantiene todos al mismo nivel. A diferencia de la desconcertante variedad de tiros de la mayoría de simuladores de fútbol, *NHL '98* te limita a unos pocos movimientos de fácil ejecución. En los primeros partidos, el nuevo sistema de *NHL '98* parece algo tosco, pero si insistes no tardarás en recoger rebotes y realizar castañazos como el mismísimo Gretzky.

Y hablando de un jugador famoso por su afición a las broncas, los fans de la lucha se alegrarán de ver que en *NHL '98* han vuelto las peleas. Prohibidas en la versión del 97, la NHL ha cedido este año y ha permitido que EA incluya la opción de lucha. Provoca una riña con otro jugador y la cámara hará un *zoom* presto hasta un punto de vista a lo *Tekken*; aparecerán dos barras de energía mientras te das de tortas por el dudoso honor de ser el primero en recibir la penalización de cinco minutos. El juego está atestado de cuidados detalles como éste, siendo el mejor la conducta de los jugadores en el banquillo de los expulsados. Algunos van dando golpes con el *stick* y braman contra el árbitro, otros se están sentados con las manos en la cabeza y ponen morros como un niño de seis años, mientras que algunos incluso injurian al árbitro mientras éste les dice que se vayan. Ah, si EA pudiera combinar esto con la opción de lucha... Fuera de la pista hay más opciones de las que puedas imaginar. Cambia las reglas o, una vez te hayas aburrido de las exhibiciones, prueba con los *play-offs* y lucha por la copa Stanley. Si aun así no te resulta lo bastante real, prueba la temporada entera de 82 partidos y te garantizamos que te tendrá enganchado hasta el siglo que viene.

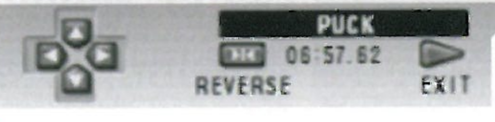
En resumen, *NHL '98* es con mucho el mejor juego de hockey sobre hielo que ha honrado a la consola gris. Es rápido, tiene un aspecto impactante y, aunque pierdas 3-0 contra los New York Rangers o le atices al portero, es divertido. Pero queda una cuestión. ¿Cómo van a superar esto con *NHL '99*?

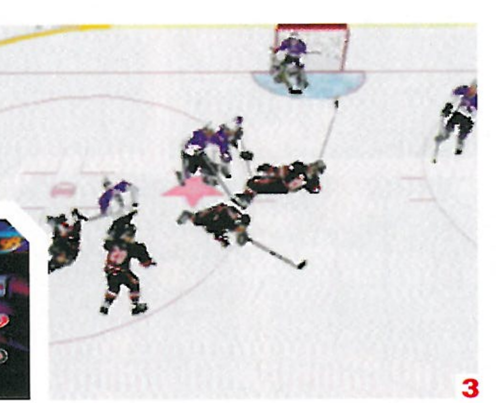












[1] Como te acerques más podrás olerle el aliento al chaval. [2] Navega por el menú de pantallas para coordinar tu ascenso a la cumbre. [3] Y esto es lo que en el hockey sobre hielo se conoce como camorra...

Alternativas...

NHL '97	8/10	PSM2
NHL Powerplay		
Hockey '96	7/10	PSM7
NHL Face Off '97	6/10	PSM5



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Resueltos y creíbles 9	■ ACCIÓN	Mejora más y más 8
■ SONIDO	Increíble 9	■ PRESENTACIÓN	La clásica de EA 8
■ ADICTIVIDAD	Montones de opciones 8	■ ORIGINALIDAD	No se puede tener todo 4

***NHL '98* combina gráficos fantásticos, jugabilidad y sonido para crear uno de los mejores juegos de deportes para PlayStation. Debería haber uno en cada hogar.**

9 sobre10

INTRO







Broken Sword II – The Smoking Mirror

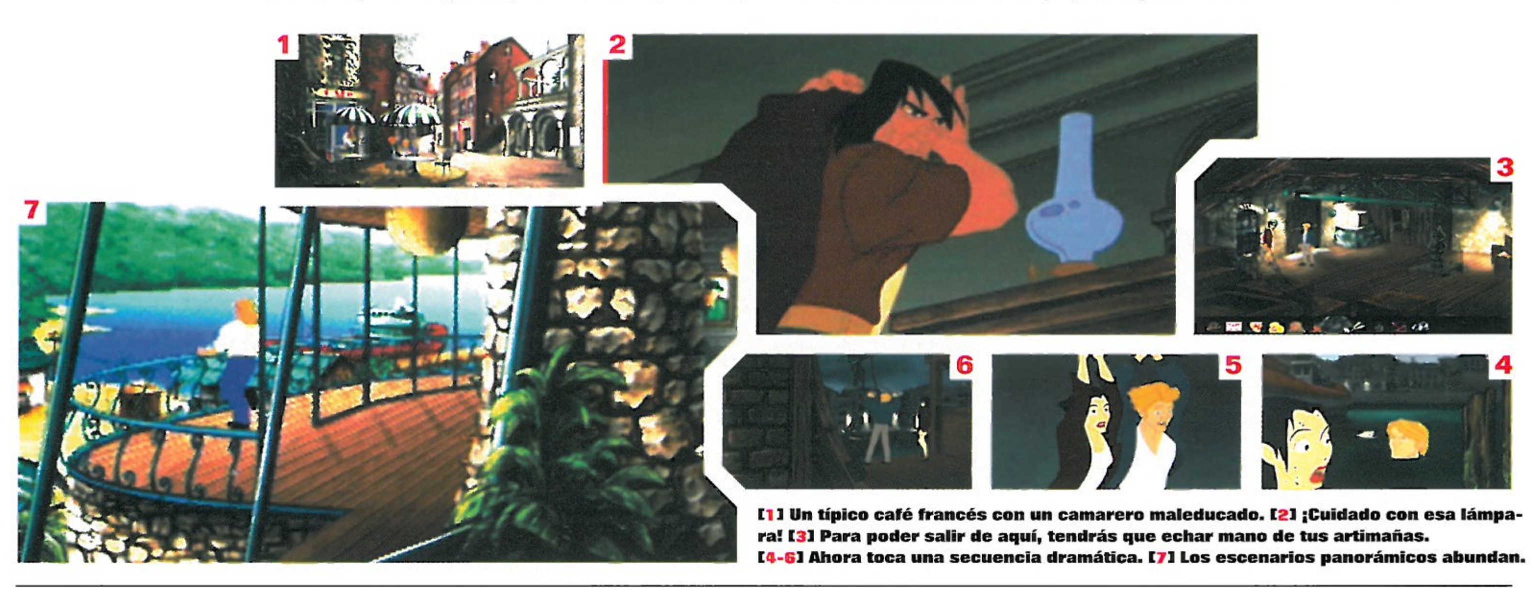
Ni está roto, ni se celebra un congreso de fumadores ni hay espadas que valgan. Se trata de la segunda aventura cinematográfica de Revolution para nuestra querida consola gris



Por poco inglés que sepas, ante semejante nombre uno se imaginaría que la cosa va de un esforzado guerrero que debe atravesar tierras brumosas y siniestras del medievo, comerciar con habitantes infrahumanos de pantanos cenagosos, batallar contra criaturas gigantescas y escapar de intrincadas trampas en su búsqueda del perfecto herrero que pueda reparar su arma mágica. Pero no. No hay duendes, ni gallardos guerreros ni ninguna herrería. De hecho, no parece haber siquiera una espada, ni rota ni en buen estado.

Los personajes y el estilo de esta secuela de *Broken Sword* son similares a los del original, aunque el argumento presenta una historia bien diferente. El jugador controla las acciones del personaje central, George Stobart, cuya colega ha sido raptada. El rescate, que debería ser algo relativamente sencillo, nos conduce a misterios más profundos relacionados con artefactos mayas, evasiones de prisiones, piratas, revolucionarios, asesinos, contrabandistas de droga, críticos de arte y el fin del mundo. Como cabría esperar de una compañía que ha producido éxitos de ventas como *Lure of the Temptress* y *Beneath A Steel Sky* (PC/Amiga), el juego es muy cinematográfico y destaca en especial la atmósfera creada: el movimiento de los personajes ha sido realizado por animadores de Disney y la música ha sido orquestada por Barrington Pheloung, un famoso compositor. Se ha trabajado mucho para obtener un título muy artístico a la vez que jugable, y se ha llegado al punto de añadir efectos para que no se note que los personajes están superpuestos a los fondos. Este efecto gana en intensidad gracias a un *scroll* de paralaje multiplano y capas de transparencia. La sensación final es la de una aventura de dibujos animados muy detallada y creíble.

Pero, claro, esto tiene un coste: la limitación de memoria RAM de la PlayStation no ha sido superada completamente, lo que da lugar a que algunas escenas y animaciones necesiten cierto tiempo para cargarse. No obs-



[1] Un típico café francés con un camarero maleducado. [2] ¡Cuidado con esa lámpara! [3] Para poder salir de aquí, tendrás que echar mano de tus artimañas. [4-6] Ahora toca una secuencia dramática. [7] Los escenarios panorámicos abundan.







EDITOR	**Sony**	FABRICANTE	**Revolution**
DISPONIBLE	**Sí**	ORIGEN	**Gran Bretaña**
PRECIO	**8.490 pesetas**	GÉNERO	**Aventura gráfica**



[1] En algunos lugares tendrás que controlar a Nico en vez de George. [2] En el juego aparecen varios personajes, no todos útiles. [3, 4] Algunos cortes sirven para realzar el ambiente. [5] La mayoría de los puzzles, como el de la huida de la cárcel, son exigentes, pero no imposibles.

Carlos II, el creador

Charles Cecil, responsable de los *Broken Sword* de Revolution, nos da su punto de vista sobre los juegos de aventura para PlayStation.





Beneath A Steel Sky tenía un aspecto apocalíptico (en gran parte debido al excelente trabajo artístico de Dave Gibbons) y Broken Sword es una especie de Tintín para adultos. ¿Qué importancia le concedes a la atmósfera de un juego?
En un juego que cuenta una historia, la atmósfera es muy importante. Estamos intentando crear un entorno que sumerja al jugador en el juego. Los gráficos son muy importantes, pero también lo son los diálogos, la música y los efectos sonoros. A este respecto, nos hemos sentido muy satisfechos de trabajar con profesionales que son auténticos maestros en sus específicos campos. Por ejemplo, hemos trabajado muy estrechamente con Barrington Pheloung, un compositor de enorme talento y experiencia que sabe de verdad cómo crear emoción a través de la música.

¿Crees que os habéis acercado al límite de PlayStation como plataforma de juego?
Desde el punto de vista tecnológico, hemos forzado bastante la capacidad de la consola, la verdad es que no podíamos hacer mucho más. Sin embargo, siempre se puede desarrollar más la jugabilidad de un género o usar el hardware de forma más eficaz. Estoy satisfecho con lo que hemos logrado con *Broken Sword II* pero seguiremos acumulando experiencia para ampliar los límites.

¿Qué piensas del éxito de Broken Sword? ¿Te sorprendió?
En PlayStation funcionó mucho mejor de lo que esperábamos. Los profetas supusieron (erróneamente) que cuando se compra una PlayStation es para jugar con títulos arcade, pero las reacciones que hemos recibido de los clientes han sido muy positivas. A los que compraron *Broken Sword*, este tipo de juegos les fascina.

¿Habrá un Broken Sword 3?
Por ahora no estamos trabajando en una tercera entrega y tampoco tenemos previsto hacerlo en un futuro próximo. Pero espero que un día de éstos nos sentemos a escribir otro *Broken Sword*.

Las conversaciones con otros personajes muestran caras divertidas (como la mueca del guarda de seguridad de los muelles cuando le muestras las bragas de nilón)

tante, este inconveniente ha sido resuelto en parte y, en este aspecto, funciona mucho mejor que el original.

El control de la aventura propuesta se basa en apuntar y señalar, muy en la línea de juegos posteriores a *Monkey Island*. Puede resultar pesado jugar con un pad en lugar de un ratón, pero cabe la posibilidad de ajustar la velocidad del cursor en la pantalla de preferencias. Pueden escogerse objetos sin límite alguno (aunque nunca se explica cómo puede George guardar un teodolito en sus pantalones cortos), que más tarde se emplean con astucia para diversos propósitos.

El avance en el juego depende en parte de mantener conversaciones con otros personajes, que más que nada revelan información general o muestran caras divertidas (como la mueca del guarda de seguridad de los muelles cuando le muestras las bragas de nilón), pero resultan vitales para ir avanzando en el juego. Los puzzles no son muy difíciles y son bastante lógicos; pero se pierde mucho tiempo si no se exploran los escenarios a fondo.

Por lo que respecta a la longevidad, *Broken Sword II* tiene mucho que decir.

Aun cuando ya sepas de antemano qué hacer en cada situación, se necesitan seis o siete horas para completar una partida. Pero con unos gráficos estupendos, un sonido maravilloso y grandes dosis de humor, ¿quién tiene prisa por acabar?



Alternativas...

Broken Sword	9/10	
DiscWorld	7/10	
Cyberia	5/10	
Chronicles Of The Sword	5/10	
Blazing Dragons	5/10	PSM3

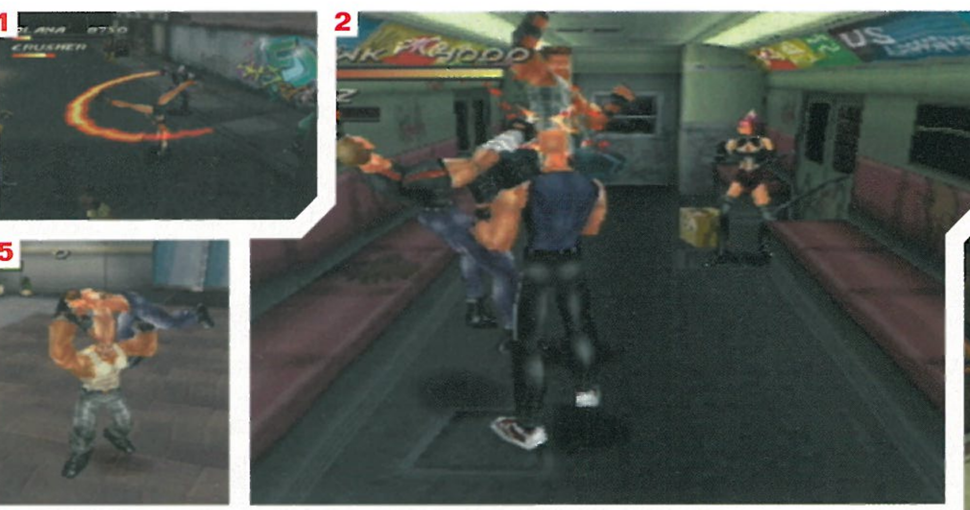
VEREDICTO

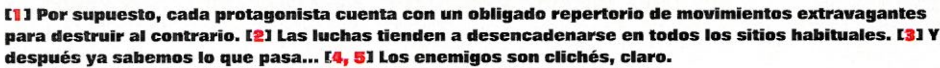
PlayStation Magazine 13

GRÁFICOS	Animación fabulosa **9**	ACCIÓN	Más fácil con un ratón **8**
SONIDO	No muy buenos efectos **9**	PRESENTACIÓN	Cortes fuera de serie **10**
ADICTIVIDAD	Días para completarlo **8**	ORIGINALIDAD	Mejor que el primero **7**

Posiblemente, uno de los juegos de aventura más completos y con mejor ambiente de cuantos existen. Es incluso mejor que el original.

9 sobre 10



[1] Por supuesto, cada protagonista cuenta con un obligado repertorio de movimientos extravagantes para destruir al contrario. [2] Las luchas tienden a desencadenarse en todos los sitios habituales. [3] Y después ya sabemos lo que pasa... [4, 5] Los enemigos son clichés, claro.

Fighting Force

En un intento de esquivar el golpe de los juegos de lucha en boga, Core añade un gancho en 3-D de un viejo concepto... ¿Cautivará a los púgiles PlayStation de hoy en día?

Puede que la consola de Sony disponga de una innumerable cantidad de títulos de lucha, pero un examen más detallado revela que la mayoría de ellos son simples candidatos que aspiran al liderazgo del género, un lugar que en la actualidad ocupa el *Tekken 2* de Namco. Da la sensación de que la mayoría de fabricantes han adquirido el hábito de producir una miríada de clones inferiores al estándar, inconscientes, al parecer, del peligro de un mercado demasiado abastecido. Pero no así Core: en vez de elegir la solución obvia, la compañía de Derby ha optado de manera loable por **un *beat 'em up* con *scroll* que ya se ha descrito como un cruce entre *Tekken* y *Die Hard*.**



Como suele pasar, la trama apenas tiene importancia en este título. Sin embargo, para los que estén interesados en estas cosas, va más o menos así: el Dr. Dex Zeng, un científico y profesor de teología, brillante pero radical, está convencido de que el año 2000 marcará el fin del mundo. Cuando este supuesto día crítico pasa sin una sola catástrofe, Zeng se enfurece y, como cualquier megalómano en su lugar, asume que debe destruir el mundo él mismo. Por desgracia, no está solo. A pesar de su falta de lucidez, su antiguo empleo como dinámico agente del gobierno y su actual notoriedad han permitido a Zeng reclutar sin esfuerzo muchos miembros destacados de la milicia local y de la fraternidad criminal de los bajos fondos de la ciudad para ayudarlo en su maníaco plan.

Cabe suponer que Zeng está tan metido en su desquiciado mundo que no advierte que uno de sus ayudantes, Snapper, filtra información sobre sus drásticas intenciones a Mace Daniels, un investigador privado acostumbrado a tratar con lo peor de la ciudad. Al oír la noticia, Mace se da cuenta de que este trabajo es demasiado para él solo y consigue la ayuda, por extraño que parezca, de Alana McKendrick, una juerguista de 17 años (y al parecer hija ilegítima de Zeng), y de Hawk Manson, cordial vigilante y antiguo luchador por la libertad. Hawk se



Los coches no son los únicos objetos destrozables del juego; casi todos los polígonos (mesas, máquinas expendedoras o cajas) son «interactivos»




Tómala con los vehículos que encuentres y caerán armas como llovidas del cielo.



■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Core Design
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	*Beat 'em up*

Smasher, el personaje más fuerte pero más lento [a nivel intelectual y físico], tiende a dejarse rodear de enemigos antes de poner en práctica un modo definitivo y virulento —aunque efectivo— de tratar con ellos.











trae consigo a Ben Jackson, un coloso de fuerza sin igual, que hasta ahora cumplía múltiples sentencias de cadena perpetua en una de las prisiones más peligrosas del mundo. Y así se completa el epónimo cuarteto.

Una vez te recuperas de la escandalosa falta de originalidad del argumento del juego, debes seleccionar uno de los protagonistas. Los cuatro poseen una cantidad similar de movimientos básicos, así como varios ataques especiales que son específicos de sus características individuales. Así, por ejemplo, mientras la agilidad de Mace le permite dar saltos mortales sobre los enemigos, seguidos de una patada descoyunta-columnas antes de caer, Ben, con su fuerza bruta, alzará a muchos oponentes antes de estrellarlos contra el suelo (normalmente de cabeza) con un repugnante ruido sordo.

La primera impresión de *Fighting Force* es positiva. Al añadir el elemento del 3-D, Core ha inyectado una sensación de libertad no presente en anteriores títulos equivalentes (como el *Streets of Rage* de Sega para Megadrive) de no hace muchos años. Además, la introducción de un entorno interactivo contribuye a aumentar el entretenimiento. De hecho, puedes divertirte mucho aporreando el coche patrulla aparcado cerca de las puertas del primer nivel; al principio activas la alarma, pero el despiadado ataque es demasiado severo, así que el vehículo se da por vencido y se viene abajo convertido en chatarra. Por supuesto, los coches no son los únicos objetos destrozables del juego; casi todos los polígonos —sean mesas, máquinas expendedoras o cajas— son «interactivos». La posibilidad de demolerlos no es sólo una cuestión de satisfacer las fantasías destructoras de un jugador, claro, sino más bien de mantenerlo con vida. A menudo hay armas y *power-ups* en el interior de objetos desperdigados por el suelo esperando que los recojas. Además, aparte de las armas que sueltan los enemigos, los jugadores también pueden usar objetos cotidianos, como extintores, ruedas y pasamanos arrancados de la pared, para avanzar en el juego.

Hay acción a tutiplén, pero ésta no varía tras superar el primer nivel... No hay auténticas sorpresas ni cambios en la jugabilidad

Sin embargo, tras un juego prolongado, no tardan en hacerse evidentes sus puntos débi-



[1] Este temerario no podrá ganar el duelo contra las cuatro balas que aún tiene la pistola, así que no es probable que dure mucho de pie. [2, 3] La partida de dos jugadores es muy divertida, sobre todo si se desatan peleas entre los dos personajes controlados por humanos, que suelen acabar en un caos total. [4] *Fighting Force* precisa agilidad mental a fin de sacar el máximo provecho de las armas disponibles, si es que no quieres que te rompan la mandíbula.

Fighting Force





Cada personaje cuenta con un movimiento especial de potencia devastadora.

les. Desde el punto de vista gráfico, el nivel de detalle es menor que el de la serie *Tekken*, por ejemplo, con un aspecto más angular, pero a nivel técnico hay mucha más actividad. Y lo que es más importante, el método de control es torpe e inviertes mucho tiempo intentando corregir la posición del personaje hasta garantizar que sus movimientos conectan limpiamente con la mandíbula o estómago de un enemigo. A menudo perderás mucha energía por el camino, ya que la CPU no tarda en aprovecharse de tu indefensión mientras pugnas por dominar el sistema de control.

Pero en definitiva el principal problema de *Fighting Force* radica en su falta de emoción. Sí, hay acción a tutiplén, pero ésta no varía tras superar el primer nivel; en esencia se trata de despachar una interminable oleada de enemigos. No hay auténticas sorpresas ni cambios en la jugabilidad, e incluso los enemigos finales son sosos y faltos de inspiración.

El modo de dos jugadores mejora un poco la cosa y en general es muy divertido, ya que los jugadores forman equipo contra los numerosos secuaces de Zeng. Además, los fabricantes han intentado prolongar el interés añadiendo un modo arena en el que los jugadores pueden medir sus habilidades entre sí en combates cuerpo a cuerpo. Y se puede elegir una ruta distinta cada cierto tiempo, con objeto de que, al jugar otra vez, los nuevos niveles proporcionen una mayor variedad. Claro que de bien poco sirve para inclinar la balanza a favor del juego, dado que pocos jugadores disfrutarán de verdad al meterse por segunda o tercera vez en 25 niveles de acción repetitiva.

Fighting Force representa un esforzado intento de romper con la tendencia actual, pero le habría ido bien una mayor variedad en cuanto a jugabilidad para hacer de él un contendiente con posibilidades en este mercado cada vez más competitivo.



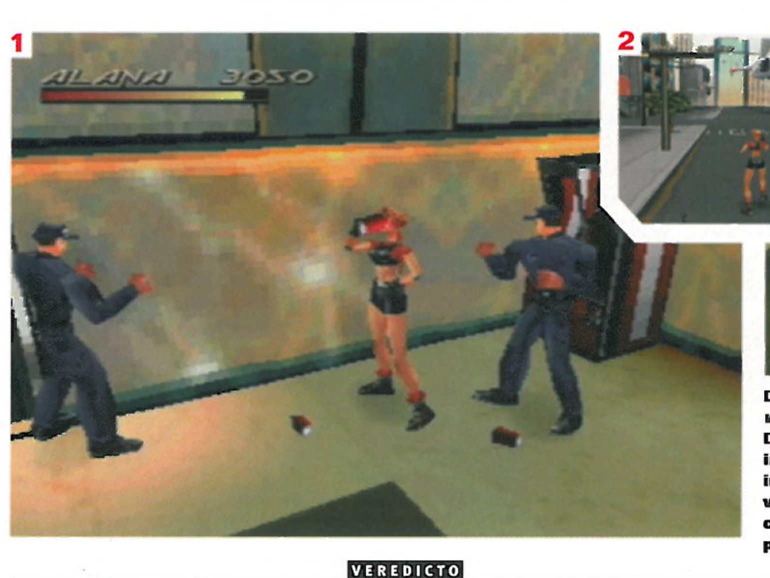


[1] Algunos artículos sirven para deshacerse de los enemigos en un ataque repentino. [2, 3] Aunque puede que algunos prefieran el método convencional.

El modo de dos jugadores mejora un poco la cosa... El modo arena permite que los jugadores midan sus habilidades entre sí

Alternativas...

Fantastic Four	4/10



[1] Ciertos artículos, como las máquinas expendedoras, te proporcionarán *power-ups* de salud, vitales para que la barra de energía regrese a un nivel seguro. [2] Los momentos en los que los jugadores deben enfrentarse a algo que no sea incontables clones enemigos son por desgracia efímeros y escasos. [3, 4] En un intento por romper con la monotonía, el juego permite a los jugadores liquidar los villanos controlados por ordenador de varias maneras, incluyendo combinaciones cortas. [5] Si calculas mal el tiempo, los rivales te demostrarán con gusto sus propios movimientos.



VEREDICTO

GRÁFICOS	Cúbicos 7	ACCIÓN	Repetitiva 6
SONIDO	Bonitos efectos musicales 7	PRESENTACIÓN	Adecuada 6
ADICTIVIDAD	¿Noches sin dormir? 6	ORIGINALIDAD	Apenas 4

Un juego anticuado, que se echa a perder por sus muchos (demasiados) niveles, que poco ofrecen en cuanto a innovación. Pero a los fans del género les encantará.



EL VIDEOJUEGO OFICIAL DEL CAMPEONATO DE TURISMOS











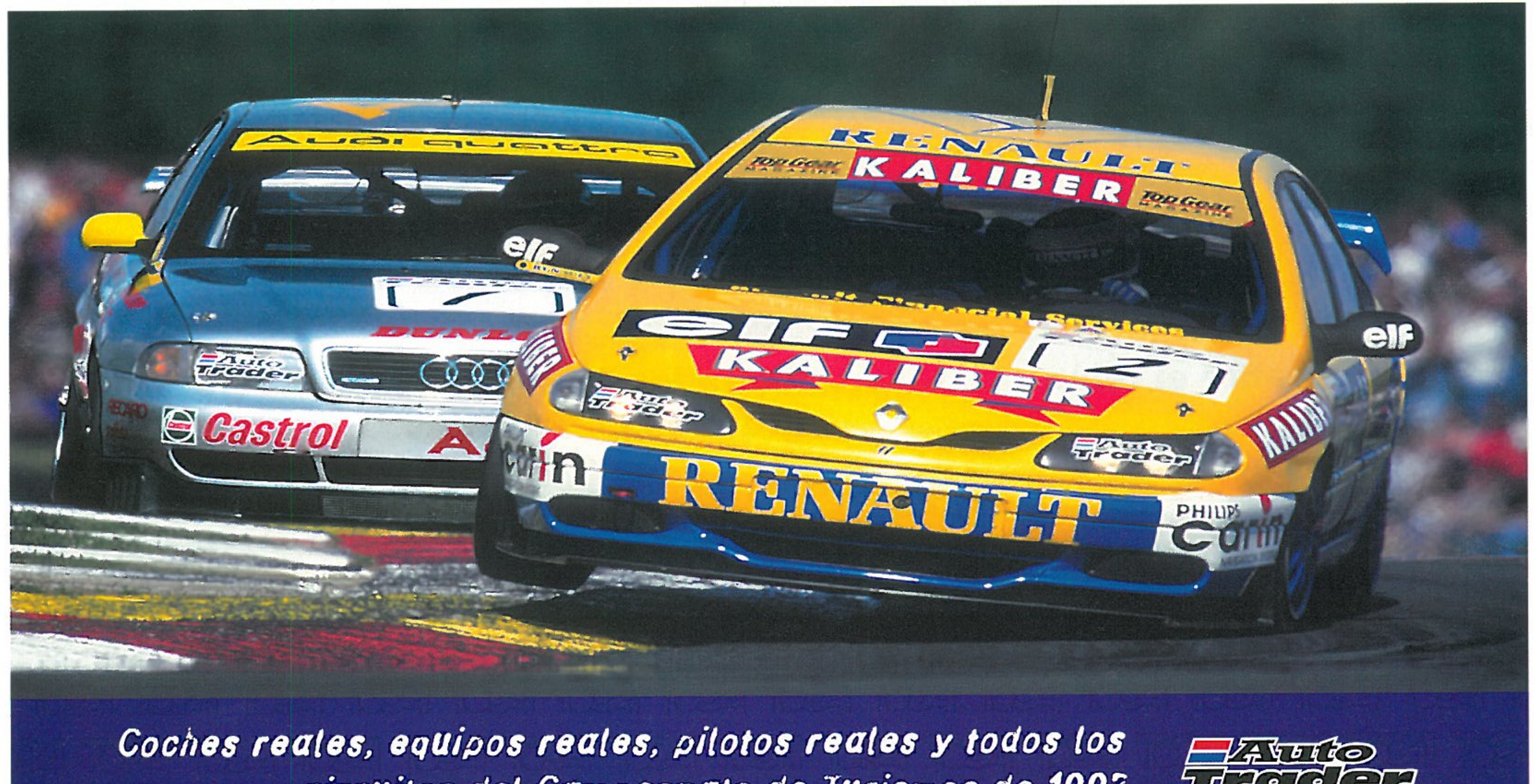








TOURING CAR championship™



Coches reales, equipos reales, pilotos reales y todos los circuitos del Campeonato de Turismos de 1997





pilotos *reales*



coches *reales*



circuitos *reales*





DESIGNED AND PUBLISHED BY





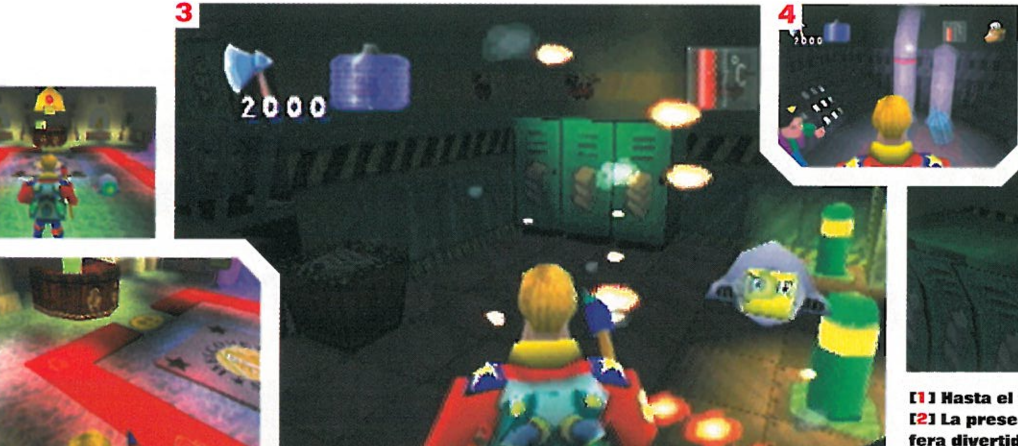
C/ Velázquez, 10-5º Dcha. 28001 Madrid.
Telf.: (91) 576 22 08 - Fax: (91) 577 90 94
Departamento Técnico: (91) 578 05 42
http://www.proein.com







■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Slippery Snake Studio
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up* en 3-D



[1] Hasta el fondo se desmarca de cualquier otro juego. [2] La presentación no está nada mal y crea una atmósfera divertida. [3] Abre a tortazos esos armarios para conseguir agua extra. [4] Rescata rehenes para obtener bonos al final. [5] Tienes que darle a estos interruptores para salir de un nivel.

Rosco McQueen

Se abre el telón y aparece Sony con un **simulador de servicios de emergencia** repleto de inclasificables **gráficos poligonales.**



McQueen, *Rosco McQueen*. Un juego sin increíbles gráficos en 3-D, ¿se trata de una obra de arte y ensayo o se han tomado la licencia por la mano? ¿Tiene alguna posibilidad de hacer sombra a los *F1 '97*, los *G-Police* y los *Crash Bandicoot 2* de este mundo? De acuerdo, *Rosco McQueen* no venderá millones, pero lo que le falta en *glamour* lo contrarresta con jugabilidad y diversión en estado puro. En pocas palabras, *Rosco McQueen* es diferente. Posee elementos de *shoot 'em up* en 3-D, pero dado que disparas contra el fuego y avanzas a hachazo limpio entre robotitos, no cansa tanto como la mayoría de los juegos en 3-D de estos últimos tiempos.

Con un toque exquisito de originalidad, *Rosco McQueen* te tiene extinguiendo fuegos, con las distintas herramientas que vas a encontrar a lo largo de los niveles, y salvando vidas de almas en pena atrapadas vete a saber dónde. Los elementos de exploración y de plataformas empiezan cuando apagas las llamas de las secciones que ocultan trucos para tus armas.

Todo en este título va destinado a que te lo pases en grande mientras juegas, y está dirigido a jugadores jóvenes, aunque los expertos veteranos lo encontrarán irresistible. Cada nivel está provisto de detallitos que te arrancarán una sonrisa, y siempre hay algún fuego que no consigues apagar ni con todo tu arsenal (en estos casos, actúas contrarreloj para lograr extinguirlo).

Rosco McQueen es una sorpresa agradable. Puede que su pinta te decepcione un poco al principio, pero al cabo de un par de niveles te enamorarás de su simplicidad. Los elementos de exploración y de plataformas no te deslumbrarán demasiado, pero ir echando agua a diestro y siniestro y servirse de pequeños trucos es más divertido de lo que parece.

Pese a que sin duda quedará eclipsado por sus gloriosos hermanos de ilustre nomenclatura, *Rosco McQueen* tiene un lugar reservado en la calle de la fama. Sony tiene en sus manos un nuevo héroe de culto. Esperemos que se dé cuenta de ello y lo aproveche. Es un buen juego, no te equivoques. No es increíble ni alucinante, pero ignóralo y te estarás equivocando mucho, pero mucho, mucho.

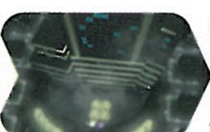
Alternativas...

Agent Armstrong 4/10

INTRO










VEREDICTO

■ GRÁFICOS	3-D sencillo 7	■ ACCIÓN	Mucho que hacer 7
■ SONIDO	Bastante bueno 7	■ PRESENTACIÓN	Muy fluida 7
■ ADICTIVIDAD	Irresistible 8	■ ORIGINALIDAD	Magnífico enfoque 8

No te dejará boquiabierto, como mínimo no en cuanto a gráficos, pero *Rosco McQueen* ofrece jugabilidad y diversión para rato. Es difícil resistírsele.





Actua Soccer 2

¿Ha logrado Gremlin batir a Konami al redefinir las bases del perfecto simulador de fútbol para PSX? Podría ser...



[1] Viva una nueva experiencia: escriba usted mismo su pie de foto ideal. [2] Sólo tienes que superar al portero, aunque es mucho más difícil de lo que parece. [3] No, hombre, no; lánzate por la pelota, no a los pies del contrario. Así sólo aprenderás a perder partidos en lugar de ganarlos.





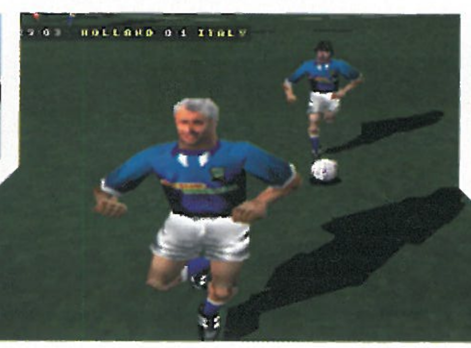
Teníamos la tarta y la guinda que la coronaba. Teníamos *ISS Pro* y a todos nos encantaba. «Es dueño y señor de la primera división de los juegos de fútbol», dijimos, pero eso fue hace unos seis meses, y ya se sabe lo rápido que cambian las reglas del juego en el mundillo de la programación. Y ahora nos llega *Actua Soccer 2*, secuela de un juego al que, según algunos, nunca superó Konami, y quizá uno de los tres títulos más esperados, junto a *Tomb Raider 2* y ese juego de rol japonés del que tanto habla todo el mundo.

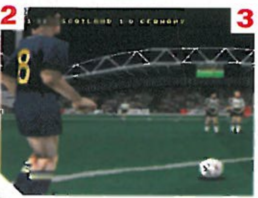
Lo que te sorprende enseguida de *Actua Soccer 2* es la velocidad del juego; a decir verdad, vuela, y desde luego parece mucho más rápido que *ISS Pro*

Para empezar, el formato: con el lanzamiento de *Actua Soccer 2*, Gremlin ha decidido volver a usar selecciones nacionales, abandonando el precedente establecido con *Club Edition*, versión más o menos reciente del juego original. Es quizá una decisión acertada; al fin y al cabo, el año que viene se celebrará el Mundial en Francia y querremos recrear algunos de esos próximos clásicos. Aun siendo acertado, es un paso en falso por lo que respecta al fan de fútbol español (y europeo), tan leal a su club correspondiente. O sea, que la primera y la segunda división no hubieran estado de más.

Sin embargo, hay un modo de paliar este problema, ya que *Actua 2* contiene un editor que permite crear equipos desde cero, y tomar las decisiones sobre el color de la vestimenta, los nombres de club y jugadores y sus habilidades con el balón. Así pues, se pueden crear todos los equipos de primera y almacenarlos en la tarje-









[1] Ah, un italiano canoso. Debe ser Ravanelli. [2] Vaya por Dios: vamos a lanzar una falta y el tipo de la barrera se agarra los innombrables. Qué asco. [3] Otra falta, el mismo jugador; pero, por fortuna, nada de agarrones en los bajos. Claro que la portería queda un pelín lejos.









EDITOR	Arcadia	FABRICANTE	Gremlin
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Gran Bretaña
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol



[1] No siempre disfrutarás del benigno clima mediterráneo. También tendrás que luchar contra la nieve del campo. Como el Tenerife, vaya. [2] ¿Rusia vence a Brasil? Aquí falla algo. [3] Un jugador alemán demuestra cómo caerse. [4] Variar la formación a lo largo del partido nunca va mal. [5] Un córner. Era obvio, ¿no?

ta de memoria, aunque por desgracia esto no es posible con la segunda división: sólo puedes poseer 24 equipos propios.

Como ya es habitual en los juegos de fútbol, hay cuatro estilos de competición. Para mejorar tu pericia en el manejo, hay un modo de práctica en el que no tienes rivales pegados a ti, por lo que puedes machacar la portería a tu antojo sin estorbo alguno. También hay el obligado amistoso, para intensos partiditos contra los colegas, un modo de liga con cuatro divisiones en las que competir, y un modo de copa, donde eliges cuáles de las 64 selecciones luchan por la supremacía. Hasta aquí, todo es relativamente corriente.

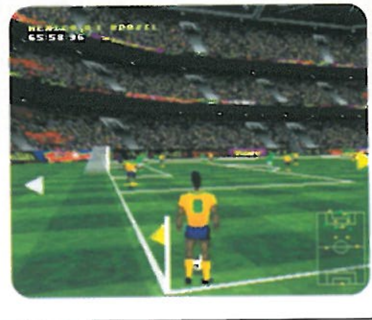
Pero «corriente» no es una palabra adecuada para intentar describir el juego en acción. Y es que mucho antes de que pruebes el editor de equipos y de que te metas en un torneo de copa, te irás directo a un amistoso. España-Italia, lo más seguro. Y lo que te sorprende de enseguida de *Actua Soccer 2* es la velocidad del juego; a decir verdad, vuela, y desde luego parece mucho más rápido que *ISS Pro*. Esta nueva rapidez hace que el juego

Lo más granado del resto



Con un estilo de juego mucho más arcade, *ISS Pro* no tiene la profundidad de títulos como *Actua 2*, aunque sigue siendo de lejos la mejor alternativa en juegos de fútbol de PlayStation. O sea, un firme favorito.

Aunque algo especial, la verdad, el *Actua Soccer* original ya empieza a mostrar sus canas, y eso de pasar el rato en pleno baile de San Vito alrededor del balón lo hacían bastante complicado.





Lo cierto es que *Goal Storm* no se ganó el favor de muchos en su momento, pero el precursor de *ISS Pro* en Konami es una simulación elegante del Deporte Rey. Sí, es lento, pero de calculada jugabilidad. Nos gusta.

***Adidas Power Soccer* no lo lleva muy bien en estos tiempos de bonanza futbolera, pero sus diferencias con todo lo previo lo convierten en una buena alternativa. Los brutales movimientos especiales garantizan que siempre repartas leña.**

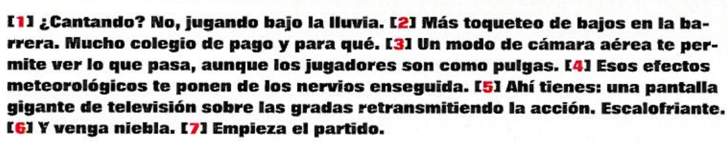












[1] ¿Cantando? No, jugando bajo la lluvia. [2] Más toqueteo de bajos en la barrera. Mucho colegio de pago y para qué. [3] Un modo de cámara aérea te permite ver lo que pasa, aunque los jugadores son como pulgas. [4] Esos efectos meteorológicos te ponen de los nervios enseguida. [5] Ahí tienes: una pantalla gigante de televisión sobre las gradas retransmitiendo la acción. Escalofriante. [6] Y venga niebla. [7] Empieza el partido.

sea más realista que *ISS* o el anterior *Actua*, aunque hay que decir que puedes ir de una portería a otra con tal celeridad que a menudo el campo parece como de futbito.

Pero a pesar de la velocidad añadida, no se ha perdido ninguno de los refinamientos del *Actua* original. Podrás seguir realizando toques de suma habilidad, y hay montones de «movimientos especiales» que puedes usar si sitúas a tu jugador en el lugar adecuado y en el momento preciso. El «baile del balón» que te hacía dar vueltas alrededor del esférico cuando intentabas hacerte con él en el original ya no es un obstáculo (aunque no se ha eliminado del todo), con lo cual el juego es mucho más fluido.

Hacer goles memorables dista de ser fácil, aunque eso no es malo: incluso marcar el primer gol te lleva un rato. Al principio el juego parece complicado de dominar, pero ponlo en modo Amateur (también los hay Semiprofesional y Pro) y mantendrás a raya la frustración. Insiste durante horas con el juego y verás que puedes vencer los partidos contra la máquina y disfrutar más de ellos.

Pero el mayor placer en cuanto a juegos de fútbol es jugar contra los colegas, y aquí es donde *Actua* deleita. Pueden competir hasta cuatro jugadores a la vez mediante el MultiTap de PlayStation, con no más de dos jugadores por bando (aunque pueden jugar dos contra la máquina, ambos en el mismo equipo). Como la acción es mucho más rápida que en la mayoría de los simuladores de fútbol para PlayStation, los partidos de uno contra uno también son más divertidos. Incluso más que los encuentros medio arcade con los que estarán familiarizados los fans de *ISS Pro*.

Actua Soccer 2 es una mejora considerable sobre las ediciones previas del juego, y tiene un sabor distinto al título japonés. *ISS Pro* era, y es, un juego de fútbol fantástico, pero *Actua Soccer 2* es El Fútbol. Proporciona una sensación futbolística más realista, ha logrado al fin el ritmo del fútbol, y todo con un acento más... europeo.







[1] Eso es lo que se dice un jaleo de miedo en el área chica. [2] Es posible correr con el balón, aunque es la mar de complicado: impulsas la pelota un poco hacia delante y te pones a correr para alcanzarla. [3] Un chute fantástico y, por desgracia, una parada igual de fantástica.

Alternativas...

Actua Soccer	9/10	
ISS Pro	9/10	PSM 6
Adidas Power Soccer	8/10	
Goal Storm	8/10	
Olympic Soccer	7/10	



VEREDICTO

GRÁFICOS	**Hasta los piños de Ronaldo 9**	ACCIÓN	**Fútbol del mejor 8**
SONIDO	**¿Cuándo aprenderé inglés? 9**	PRESENTACIÓN	**Adecuada 7**
ADICTIVIDAD	**Nos vemos en el 2029 9**	ORIGINALIDAD	**Raquítica 3**

***AS2* es mejor que *AS*, y es un juego más futbolero que *ISS Pro*. Sí, es un juego difícil de dominar, pero dedícale tiempo y verás que es el mejor simulador de fútbol que hay.**





1 2 3 4 5 6

[1] Los túneles son lo mejorcito del paisaje en *Air Race*. [2] La línea de meta. Grata perspectiva. [3] Planeando por la playa. [4] ¡Uf, por un pelo! [5] Hombre, otro túnel.

Air Race

Pese a lo difícil de superar *Ridge Racer*, aterriza en la PlayStation *Air Race* con un enfoque inusual del género de carreras.

Bueno, si ese festival de velocidad repleto de motos que es *Moto Racer* de Delphine intentaba añadir algo a la concurrida escena de los juegos de carreras, entonces esto, lo último de T-HQ, opta a redefinir los contornos de todo el género. *Air Race* apareja la mecánica de dichos juegos con los caprichos de la simulación aérea y, todo hay que decirlo, al menos intenta algo nuevo.

Su objetivo básico, por supuesto, es el mismo «ganar a toda costa» de cualquier juego de carreras: empieza al principio, ábrete camino hasta el final y avanza a la siguiente —y más difícil— ruta. En esencia es un juego de carreras, **pero la logística del movimiento aéreo a 30 metros de altura difiere de modo ostensible de la de juegos como *Ridge Racer* y *V-Rally*.**



Para empezar, hay nada menos que 11 aviones diferentes que merecen detenido examen (tras saltarte una intro nada espectacular). Dos de ellos están reservados para los que consigan apuntarse las primeras posiciones en cada uno de los cuatro circuitos, pero el resto —entre ellos el propio Spitfire de Blighty y el Sinden, un avión de combate futurista— son más democráticos y están a tu entera disposición, pierdas o ganes.

Hay una molesta «inercia» (que a menudo te obliga a reconducir el avión antes de lanzarte a lo largo de un desfiladero), pero la máquina da toda la sensación de ser sólida y responde a la perfección cuando pulsas los botones. Esto significa, por supuesto, que no te penalizan si rozas el paisaje con las alas, con lo cual se reducen al mínimo los aterrizajes forzosos. Dicho esto, parece que la IA enemiga esté empeñada en que tengas una muerte prematura. Si adelantas a un competidor y cometes un error, se pondrá a darte en la cola, a ver si hay suerte y te ves examinando de cerca cualquier precipicio. Para ser justos, puedes recibir bastantes golpes antes de explotar como una superno-





No sólo hay suficiente acción para sustentar la atención de cualquier aspirante a Barón Rojo, sino que la inventiva del decorado es excelente

EDITOR	Proein	FABRICANTE	T-HQ
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Estados Unidos
PRECIO	N/D	GÉNERO	Simulador de carreras

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

Por el buen camino



La montaña
Te introduce en el juego con curvas suaves y considerables sistemas de túneles.



La ciudad del sur
Vuela a toda máquina entre los rascacielos y dirígete luego a los verdes valles allende la ciudad.



La tierra nevada
Cataratas, ventisqueros, aguas cristalinas. La ruta de mejor aspecto.



El cañón
Las rocas del medio oeste americano, así como algunas ingeniosas curvas en horquilla.



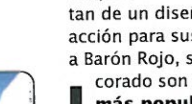






[1] La magia de los dos jugadores da la medida real del juego. [2] Claro, que la falta de pistas significa que acaba adoleciendo de los mismos fallos que para un solo jugador. [3] Las rocas son como un grano en el dedo gordo del pie. [4] Los pasadizos estrechos entre edificios tampoco es que te lo pongan fácil, vaya.

va, pero de todos modos la cosa cansa. Las rutas disfrutan de un diseño impresionante. No sólo hay suficiente acción para sustentar la atención de cualquier aspirante a Barón Rojo, sino que la variación y la inventiva del decorado son excelentes. **Las adiciones geográficas más populares son, desde luego, los minúsculos túneles en la roca, los desfiladeros y unos paisajes urbanos de gran altitud,** junto a otros pérfidos trucos para despistarte y arruinar tus esfuerzos.



Sin embargo, con todo lo bueno que tiene el juego, también hay algunos fallos básicos. En primer lugar, a cualquiera con un poco de pericia con el joypad el juego no le supondrá gran dificultad. Sí, las cuatro rutas exudan entretenimiento, pero son tan cortas y fáciles de dominar que, en breve, ya has accedido a los dos aviones extra y has visto y acabado el juego.

En segundo lugar, el hecho de que la ruta no facilite la sensación lineal que ofrecen las carreteras influye en la acción, que a menudo parece escasa. Ni aun con unos rivales que hacen lo imposible por enviarte al hospital, tiene *Air Race* lo necesario para lograr que tu corazón trote desbocado, cosa que *Ridge* y *Rage Racer* lograban sin problemas.

La cuestión, claro, es cómo lo remedias. Bueno, teniendo en cuenta que, en el fondo, *Air Race* tiene más en común con *Wipeout* que con ninguno de los *Racers*, una opción de armas habría solventado el problema. Así al menos se habría añadido una pizca de dificultad y habría proporcionado al juego un objetivo secundario que dominar.

Para acabar, *Air Race* es el perfecto manual del «Aparecer y Desaparecer al estilo Houdini». Siempre ha sido algo difícil de eliminar en juegos de este tipo, pero a veces es tan malo que engaña. A menudo vas a todo trapo por un túnel cuyo final puedes ver y de pronto te encuentras con que se ha alargado 100 metros.

Pero, pese a todo, *Air Race* cumple muy bien con su cometido. La idea es tan buena y la ejecución tan concienzuda, en general, que merece que lo pruebes.

No inquietará a los grandes nombres del género, eso seguro, pero, al igual que el Spitfire, sus defectos están compensados por su excelente y competente apariencia.





[1] Estáticos, los gráficos tienen una pinta estupenda. [2] En cambio, durante el juego te sorprenderán apariciones súbitas. Aquí, por ejemplo, el túnel no ha terminado todavía.

Alternativas...

Wipeout 2097	9/10	PSM1
Wipeout	8/10	
Hi-Octane	6/10	



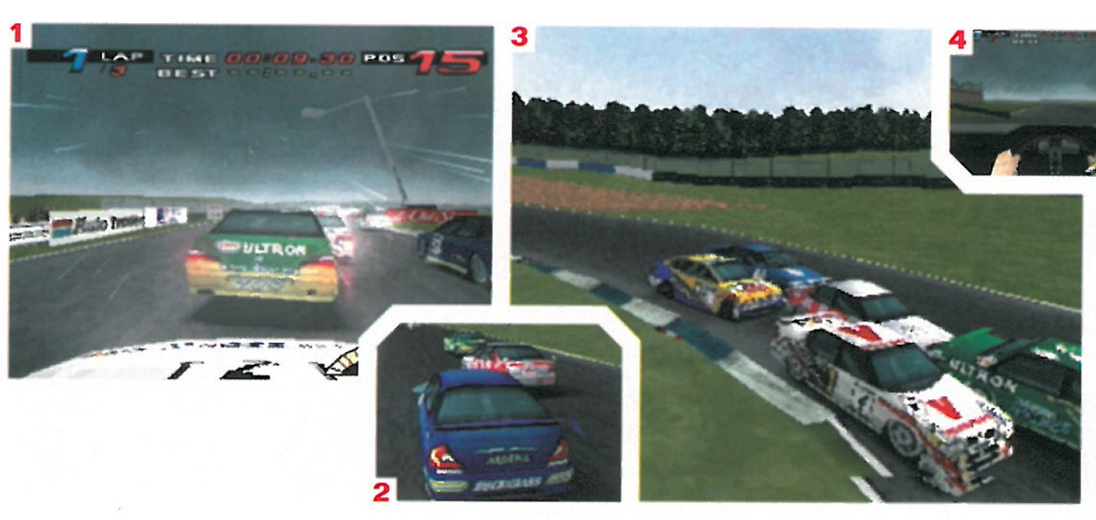
VEREDICTO

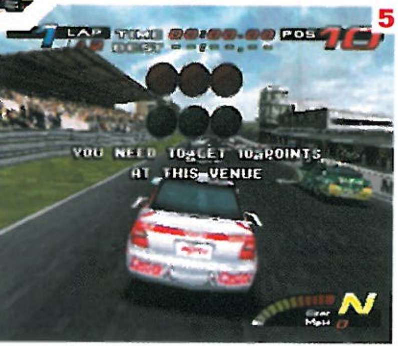
GRÁFICOS	Lástima de apariciones súbitas 7	ACCIÓN	Excelente sensación de vuelo 8
SONIDO	Efectos mediocres, música bodrio 5	PRESENTACIÓN	En general pobre 6
ADICTIVIDAD	Demasiado corto. Pena 5	ORIGINALIDAD	Grandes ideas 8

Sus defectos son tan claros como el agua, pero no por ello deja Air Race de ser un juego de carreras sólido, elegante y divertido. Sorprende.

7 sobre 10







[1] ¿Un juego de conducción más? No, *TOCA* es el primer juego de carreras de turismos para PlayStation. [2] Y su fuerza está en el realismo. [3] Todos los autos son modelos de fábrica. [4] El interior. [5] Un acertado aviso en pantalla.

TOCA Touring Car Championship

Hemos visto simulaciones de casi todas las competiciones de vehículos a motor conocidas por el hombre. Codemasters ha invertido el último año en producir lo que considera el mejor juego de carreras de turismos...



Con todos los juegos de carreras disponibles para PlayStation podrías preguntarte por qué las compañías de software siguen sacándolos como churros. En el caso de Codemasters y su juego, *TOCA Touring car Championship*, la respuesta es simple: nunca se ha hecho un título sobre este estilo de carreras, y es ideal para los videojuegos.

Las carreras Touring Car son el equivalente británico a la competición americana NASCAR. Pero lo que las hace casi únicas es que los coches son modelos de fábrica de grandes empresas del automóvil, idénticos por fuera a los que conducimos los mortales por la carretera. Por dentro, claro, ya es otro cantar. Se les afina y modifica el motor y se refuerza la estructura con barras de seguridad. Este es un factor que otorga a *TOCA Tour Car Championship* gran parte de su atractivo. El otro es el estilo de carrera en juego. El rendimiento y especificaciones varias de los coches están reglamentadas al detalle, de manera que tengan un funcionamiento muy similar. Por ello la victoria depende sobremanera de la pericia del conductor —un valor añadido— y la competición es rápida y reñida, con los coches apretujados y luchando por un puesto. Es normal ver contacto entre coches y espectaculares giros, derrapadas y choques. Sin embargo, a causa de las (relativamente) bajas velocidades y la dureza de los autos, rara vez son funestos, por lo que acostumbran a seguir corriendo. La cuestión, pues, es por qué ha tardado tanto

Los coches son modelos de fábrica de grandes empresas del automóvil, idénticos por fuera a los que conducimos los mortales





[1] Te verás involucrado en espectaculares choques en cadena. [2] Hay choques a menudo, con eso de no respetarse las distancias mínimas de seguridad.

Un Jugador | Dos Jugadores | Tarjeta de memoria Compatible

■ EDITOR	Proein	■ FABRICANTE	Codemasters
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	Simulación de carreras

[1] Los circuitos se han diseñado para ser lo más parecidos a los reales. Los datos de las pistas los brindaron los mapas cartográficos. Vaya lujos. [2] Fíjate qué Audi. El control es fenomenal. [3] *TOCA* es un simulador a la altura de *F1 '97*. [4] Hasta las derrapadas son divertidas.







Los gráficos son rápidos, detallados y sazonados con esmerados efectos en abundancia; el sonido es de lo mejor que ha adornado un simulador de carreras

en aparecer un videojuego basado en el Touring Car. Por suerte, *TOCA Touring Car Championship* responde de sobras al potencial ofrecido por el deporte que lo inspiró, y el resultado es otro excelente juego de Codemasters. Los gráficos son rápidos, detallados y sazonados con esmerados efectos en abundancia; el sonido es de lo mejor que ha adornado un simulador de carreras, con excelentes ruidos de motor y anuncios comerciales. Asimismo, la presentación es de una gran calidad, con un sencillo sistema de menús en castellano, por cierto.

Pero lo que asegura el porvenir de *TOCA Touring Car Championship* es el cuidado por el detalle, la precisión y el realismo, todo lo cual contribuye a la excelente jugabilidad del título. El juego presenta los ocho equipos y circuitos de la temporada 1997. **Todos los coches se escanearon por láser para producir gráficos en 3-D de precisión casi milimétrica**. Del mismo modo, los datos elementales de las pistas salieron de maquetas en 3-D proporcionadas por el servicio oficial de cartografía inglés; los gráficos se diseñaron luego a partir de vídeos y fotos de los circuitos.



Aún más impactante es la exactitud y realismo del manejo de los autos. *TOCA* presenta algunos de los modelos de física más complejos que han aparecido en juego de conducción alguno: calculan la inercia e impulso de cada coche, su centro de gravedad y el efecto en la suspensión, y la sujeción y tracción de cada rueda por separado.

La magnífica perspectiva desde el coche emplea esa misma información para calcular las fuerzas que actúan sobre la cabeza del conductor y representar así el movimiento del vehículo a su alrededor.

Todo esto está respaldado por unas de las rutinas de inteligencia artificial más impresionantes que hemos visto jamás en un simulador de carreras de PlayStation. Cada una tiene efecto en muchas áreas diferentes, que funcionan en combinación con el modelo de física para determinar sus acciones en carrera. El sistema funciona: *TOCA* incluye algunos de los oponentes «humanos» más convincentes con que puedas toparte, hasta el punto de que incluso recuerdan las acciones de otros corredores. Saca a un coche de la pista en una carrera y a la siguiente aún te guardará rencor.

El resultado final es un excelente simulador de carreras que va como la seda porque los coches corren como en la realidad. Los otros conductores son duros de roer, así que pasarlos es una auténtica satisfacción, y los distintos circuitos garantizan un reto duradero. Merece ocupar un sitio a la altura de *F1 '97* y *V-Rally* como lo mejor en su género.



Alternativas...

F1 '97	9/10	PSM11
V-Rally	9/10	PSM 9
Destruction Derby 2	9/10	PSM 1
Porsche Challenge	8/10	PSM 6

¿Qué conduces últimamente?









Una de las singulares características de *TOCA Touring Car Championship* es que todos los coches que participan en la carrera son modelos de fábrica, el tipo de vehículos que la gente lleva todo el día por la calle. Al menos por fuera. Por dentro los ajustan, retocan y modifican para experimentar velocidades de vértigo. Ésta es una de las razones por las que las carreras Touring Car son tan populares.

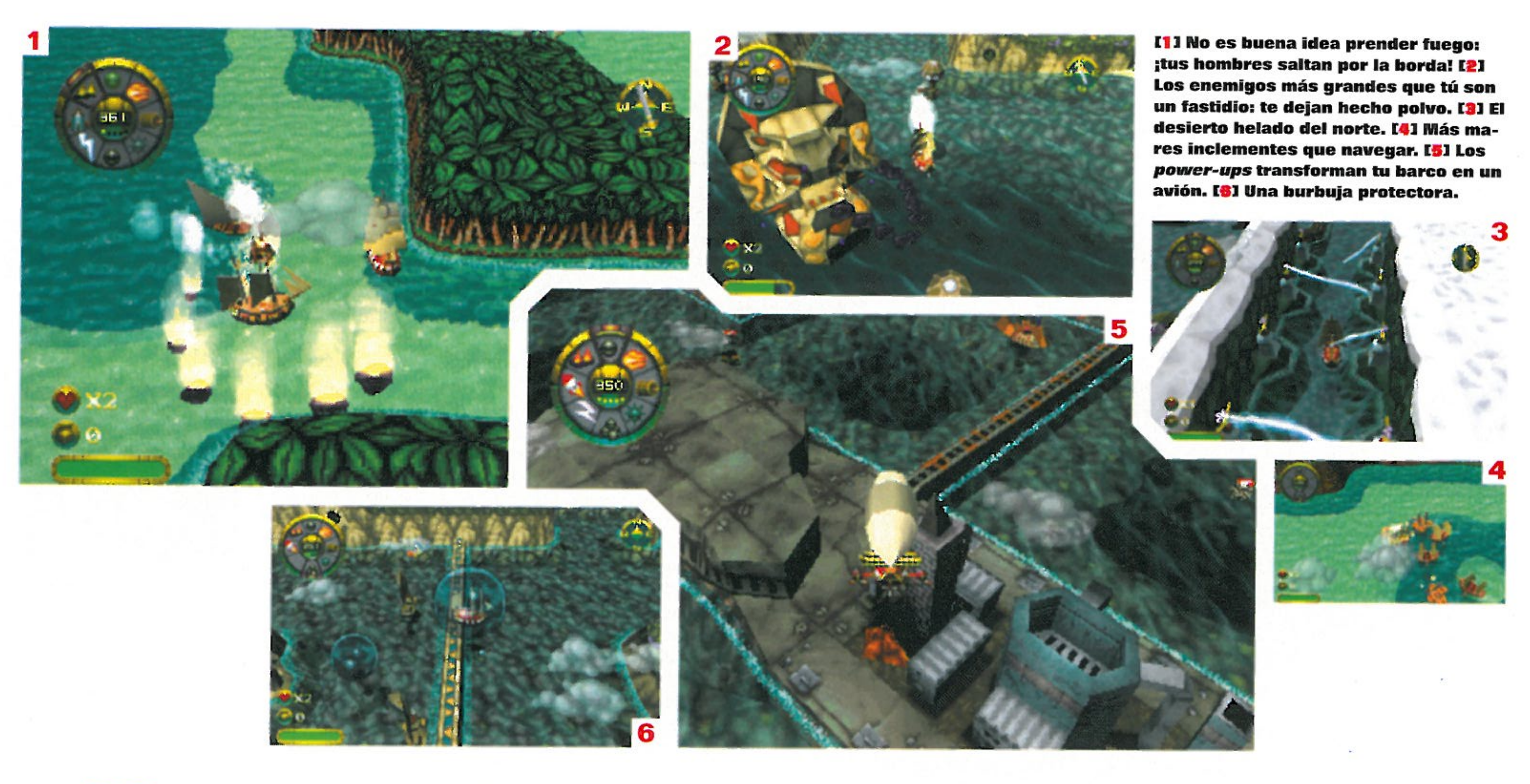
VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Exactos, detallados, rápidos 8	■ ACCIÓN	Realista y divertida 9
■ SONIDO	Efectos excelents 9	■ PRESENTACIÓN	Buen diseño 8
■ ADICTIVIDAD	Montones de pistas 8	■ ORIGINALIDAD	El único de Touring Car 8

Un excelente simulador de carreras que es a la vez realista y divertido, apoyado por muy buenos gráficos y un sonido magnífico. Entre los mejores.

9 sobre 10





[1] No es buena idea prender fuego: ¡tus hombres saltan por la borda! [2] Los enemigos más grandes que tú son un fastidio: te dejan hecho polvo. [3] El desierto helado del norte. [4] Más mares inclementes que navegar. [5] Los *power-ups* transforman tu barco en un avión. [6] Una burbuja protectora.

Overboard!

¡Los aplastaremos en la playa! Bueno, quizá sea mejor que nos limitemos al mar...



Por suerte, las bromas náuticas no son el fuerte de este humilde crítico. Si lo fueran, ésta sería la oportunidad ideal, ya que en *Overboard!* hay tema náutico —incluso la música de estilo pirata— hasta en la sopa. Pero, vaya, no es ninguna sorpresa. Con sus escenas a lo dibujo animado y unos elegantes y acuosos gráficos que apestan a pescado fresco y aire salado, te da la inequívoca impresión de que los programadores se han esforzado mucho para que te des cuenta (como si no fuera ya bastante obvio) de que se trata de un juego sobre el mar. O más en concreto, sobre barcos, y un barco en particular: **el galeón pirata con el que navegas feliz por la miríada de océanos de esa pintoresca tierra, hundiendo cualquier barco que encuentres** y agenciándote los tesoros de gente decente. Es lo que se espera de ti. Al fin y al cabo, eres un pirata.



Si tuvieras que clasificar *Overboard!*, lo acomodarías —aunque a primera vista no lo parezca— en el género del *shoot 'em up*, ya que la mayor parte del tiempo la pasas esquivando obstáculos letales y exterminando enemigos marinos como galeones, peces asesinos y toda una serie de viajeros náuticos la mar —jor, jor— de raros. Por supuesto, necesitas algo con que matarlos, y *Overboard!* no anda precisamente corto de feos medios para tal fin.

Empiezas con tus cañones —bien uno sólo al frente de tu nave, bien varios de cinco certeras direcciones que disparan desde babor y estribor— y a medida que avanzas puedes acumular un arsenal con otras armas, como cohetes para eliminar blancos aéreos, minas que dejar en tu estela y algo parecido a un misil que es lento pero que lo hunde casi todo.

Los océanos por los que navegas distan de ser espacios amplios; más bien son intrincados afluentes que se







[1] Esa zona central arde en llamas. [2] Excelentes los efectos del agua. Las olas chocan con los acantilados.

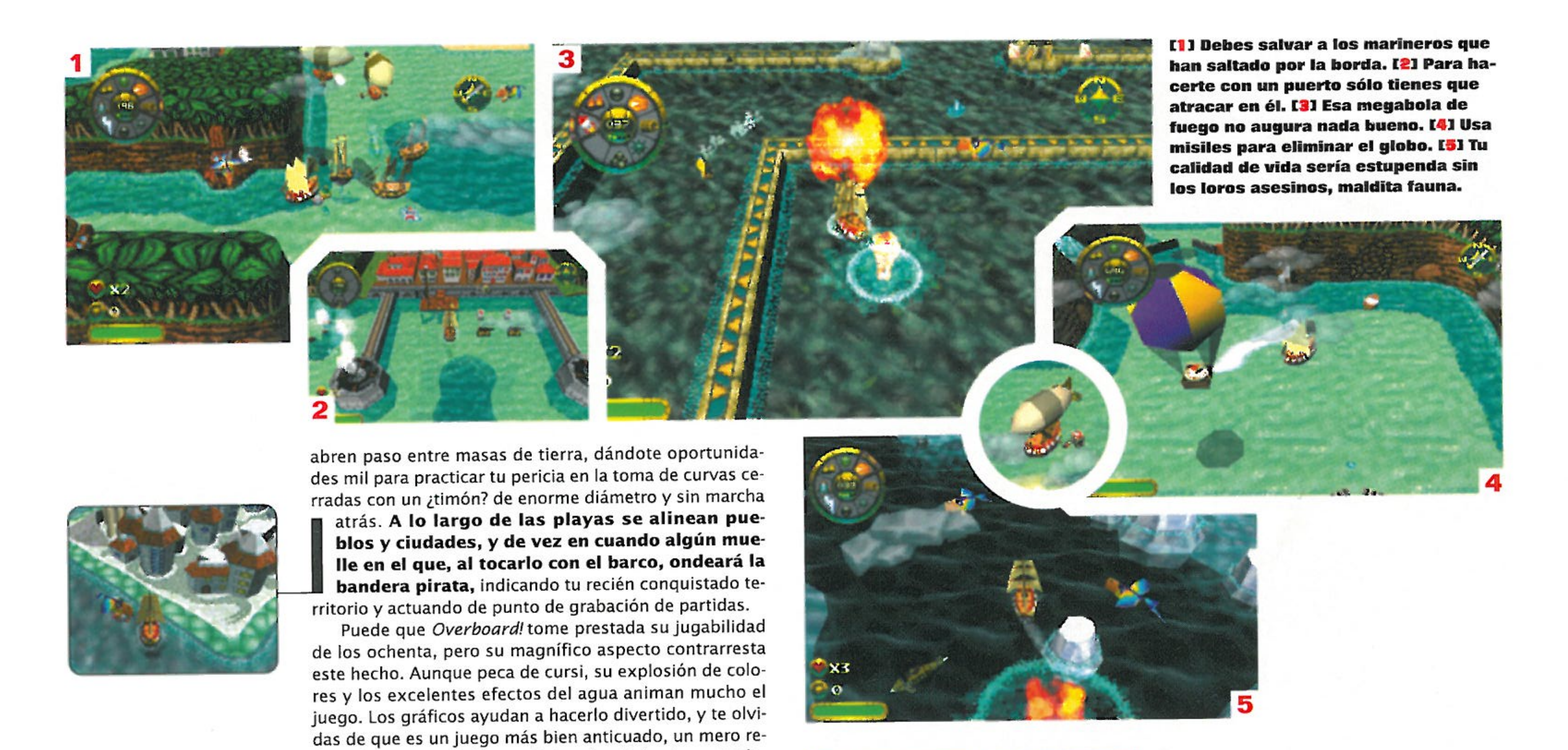








■ EDITOR	Sony	■ FABRICANTE	Psygnosis
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Gran Bretaña
■ PRECIO	8.490 pesetas	■ GÉNERO	*Shoot 'em up*/puzzles



[1] Debes salvar a los marineros que han saltado por la borda. [2] Para hacerte con un puerto sólo tienes que atracar en él. [3] Esa megabola de fuego no augura nada bueno. [4] Usa misiles para eliminar el globo. [5] Tu calidad de vida sería estupenda sin los loros asesinos, maldita fauna.

abren paso entre masas de tierra, dándote oportunidades mil para practicar tu pericia en la toma de curvas cerradas con un ¿timón? de enorme diámetro y sin marcha atrás. **A lo largo de las playas se alinean pueblos y ciudades, y de vez en cuando algún muelle en el que, al tocarlo con el barco, ondeará la bandera pirata,** indicando tu recién conquistado territorio y actuando de punto de grabación de partidas.

Puede que *Overboard!* tome prestada su jugabilidad de los ochenta, pero su magnífico aspecto contrarresta este hecho. Aunque peca de cursi, su explosión de colores y los excelentes efectos del agua animan mucho el juego. Los gráficos ayudan a hacerlo divertido, y te olvidas de que es un juego más bien anticuado, un mero refrito de temas y estilos tradicionales. Del mismo modo, las alegres cancioncillas de piratas que suenan mientras luchas en los océanos llevan con firmeza el juego al terreno de la «diversión», además de aumentar la atmósfera náutica. Los efectos de sonido son bastante mediocres: no tienen nada de impresionante o sorprendente, pero no es una crítica, ya que se funden sin problemas con el juego.

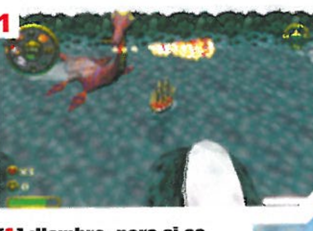
Lo que sí es problemático es el nivel de dificultad. Vale, los juegos difíciles son buenos. Nos encantan los niveles complicados. Pero el sistema para guardar partidas da pena. Puedes guardar en la tarjeta de memoria (o anotar una contraseña) al final de cada uno de los 20 niveles, lo cual está muy bien. Pero si grabas y pierdes la última de tus tres vidas (cosa bastante habitual, con lo difícil que es), empiezas desde la posición guardada con el mismo número de vidas que tenías cuando grabaste.

Y esto no hace mucha gracia, porque significa que pasas por el mismo nivel una y otra vez, volviendo sobre tus pasos para guardar el máximo de vidas en vistas al final del nivel. Si se restablecieran todas las vidas al cargar una partida, se evitarían repeticiones innecesarias. No llevaría tantas horas acabar el juego, pero tal como está la cosa, puede que acabes quitándolo antes de puro aburrimiento. No obstante, hay un modo para dos jugadores muy divertido: la pantalla se reparte para mantener los barcos de ambos jugadores siempre a la vista, y, claro, cargarte a tus amigos es un buen modo de pasar el tiempo. Y lo que es más, si queréis armarla de verdad, hay también una opción MultiTap para cinco jugadores.

Aunque peca de cursi, su explosión de colores y los excelentes efectos acuáticos animan mucho el juego

Overboard! es un juego espléndido, a pesar de ser sólo un *shoot 'em up* bonito y muy ingenioso. Pero el sistema de grabación de partidas lo desmerece un tanto, y eso se refleja en una puntuación menor. Creíamos que la práctica suprimiría este problema, pero no ha sido así. Tal como es, *Overboard!* es un buen título, pero intentar llegar hasta el final puede terminar en pesadilla. Sin duda le irá bien, y se merece mucho más que un vistazo, pero ten presente que la satisfacción no es instantánea: es un juego que te tienes que trabajar, y puede resultar demasiado duro para algunos. A ver si aceptas el desafío.







[1] ¡Hombre, pero si es Puff, el dragón mágico! [2] Bueno, la verdad es que es un dragón marino, y más bien grandote. ¡Iiiih!

Alternativas...

Return Fire	7/10 *PSM10*



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Adorables y húmedos 9	■ ACCIÓN	Retrospectiva 8
■ SONIDO	Muy buenas melodías 8	■ PRESENTACIÓN	¡Voto a bríos! 7
■ ADICTIVIDAD	MUY difícil; dura una vida 8	■ ORIGINALIDAD	En aspecto, no en el fondo 6

Overboard! **se parece mucho más a un filete de caviar que a una latita de atún, pero el sistema de grabar partidas huele un poco mal.**

8 sobre10



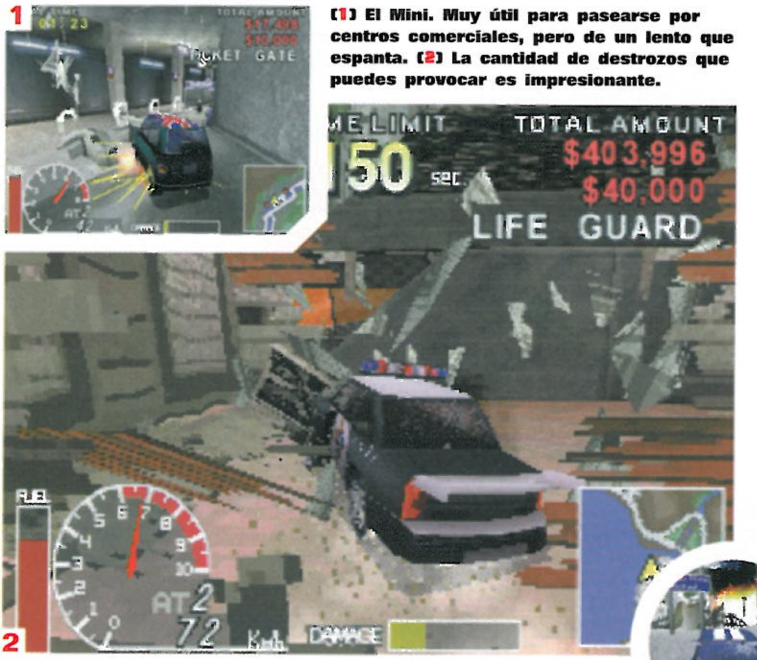




■ EDITOR	New Software Center	■ FABRICANTE	ASCII Entertainment
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Japón
■ PRECIO	7.990 pesetas	■ GÉNERO	Juego de carreras

Felony 11-79

Cuando aumenta la preocupación por la oleada de crímenes al volante, ASCII ha decidido pisar a fondo el acelerador y producir un loco y arrollador festín.



[1] El Mini. Muy útil para pasearse por centros comerciales, pero de un lento que espanta. [2] La cantidad de destrozos que puedes provocar es impresionante.

Es una pena, pero no podemos ignorar el goteo de cartas de «un lector desencantado de Castellón de la Plana» cantándonos las cuarenta por defender un comportamiento criminal y de delincuencia. ¿Por qué? Pues porque no cabe la menor duda de que *Felony 11-79* es algo turbio, y también porque no podemos evitar pensar que todo es una gran farsa.

Felony funciona así: al principio hay una secuencia en la que se realzan las proezas de un arqueólogo que ha encontrado un antiguo cofre, que por lo visto contiene una pila de artefactos valiosísimos. De todas formas, para abrir el cofre se necesitan tres objetos (la estatua de jade, el ala dorada y el bastón de plata). Te han contratado para buscar todos estos trastos por tu habilidad en la persecución a gran velocidad...

No, nosotros tampoco vemos la conexión. El guión va pasando sin pena ni gloria y de repente, plof, se habla de la búsqueda y de cosas relacionadas con coches. Lo que en realidad ha sucedido es que unos pícaros programadores han concebido un juego en el que se organizan redadas, conducción a toda pastilla y crimen a tope, todo ello hilvanado con una triste historieta que sirva de fachada y proteja del público responsable. Ni de casualidad.

Felony tiene tres circuitos. El primero, el nivel Downtown, es donde se da el tono, ya que para empezar chocas contra el escaparate de una tienda, robas la estatua jade y sales a grito pelado para meterte de nuevo en el coche. Para continuar, vas dando tumbos al tiempo que recoges dinamita, te metes de lleno al volante en un centro comercial, arremetes contra las vallas policiales... Te puedes hacer una idea. Y todo esto contrarreloj.

Si consigues completar las dos primeras pistas dentro del tiempo límite, date una vuelta por la tercera. En un principio sólo tienes unos pocos vehículos donde elegir: un camión, un turismo, un Mini y una Vespa. Pero al acabar esta pista se amplía la oferta. Si te meriendas la segunda la oferta, ésta se incrementa, y así sucesivamente. Hay más de 20 vehículos y sólo tres pistas, por lo tanto, ¿cómo se accede al resto?

Esta es la evidencia que sin duda destruiría la defensa de los creadores en el supuesto de que fueran al juzgado. El juego te recompensa no sólo por terminar un nivel, además te premia por volver y causar todos los destrozos posibles a los edificios, el escenario, los vehículos de los ciudadanos... Si te saltas suficientes límites de velocidad y desbaratas una buena serie de objetos podrás admirar la gama completa de vehículos (que incluyen un autobús enorme y un coche estilo F1). «Pero...», claman los creadores, «está claro como el agua desde un principio que nos encontramos en un mundo virtual, no real». En tal caso, hubiera sido mejor no situar el tercer nivel en las calles de París, ¿no?

En efecto, el juego se las trae, pero es muy divertido. No pueden criticársele los gráficos, y con sólo tres circuitos es demasiado corto. Pero si estás cansado de las carreras de siempre y quieres un descanso refrescante y un pelín vandálico, vale la pena.





[1] Puede que sea la única manera de circular en moto por París. [2] Parece que se congestiona la cosa. Si lo sé, voy por la costa.

Alternativas...

Destruction Derby 2	9/10 PSM 1
Twisted Metal	7/10
Road Rash	6/10
Impact Racing	5/10





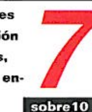


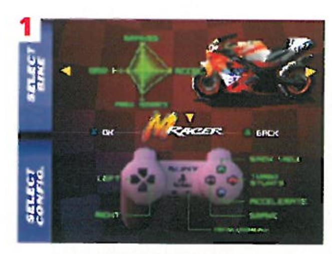
[1] Un coche de F1 es genial, pero no muy práctico para dar una vuelta por ahí. [2] Los padres odiarán esto. [3] Por fin. El camión de la basura en mis manos.

VEREDICTO

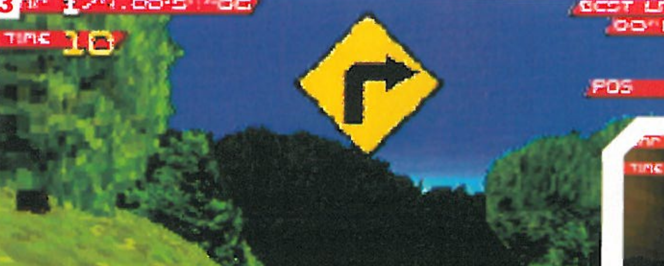
■ GRÁFICOS	Algo crudos, pero buenos 7	■ ACCIÓN	Es jauja 8
■ SONIDO	Sirenas y vidrios rotos 7	■ PRESENTACIÓN	Nada del otro jueves 6
■ ADICTIVIDAD	Sólo hay tres pistas 6	■ ORIGINALIDAD	Una pasada 8

Conducción temeraria... pero no es más que un videojuego de diversión inofensiva. Falla en varios frentes, pero sus entretenidos niveles los enmascaran de manera admirable.











[1] Una atractiva moto de carretera, todo velocidad punta y reprís. Pero sin sujeción. Muy arriesgado. [2] La máquina de *motocross* equivalente. [3] Si eliges esta perspectiva, contendrás la respiración en las curvas. [4] Una vista más convencional.

Moto Racer

¿Harto de corretear con Escorts trucados y monstruos de la F-1? Cambia las cuatro ruedas por dos.







[1] Si pulsas el botón de turbo en una moto de carretera la máquina se encabrita. [2] Púlsalo cuando vayas a saltar en una de *motocross* y harás auténticas virguerías. [3] Casi puedes saborear el barro...



Moto Racer causó una muy favorable reacción entre los usuarios de PC hace unos meses. De hecho, todos lo ven como EL juego de carreras de motos por excelencia. Pero la consola gris, pese a contar con abundantes juegos de carreras a cuatro ruedas, aún debe agarrar al toro por las astas en lo que se refiere a las dos ruedas.

Sí, hemos tenido *Road Rash*, de cadena en ristre, y *Moto X*, relegado ya al olvido, pero no el juego de motos que la PSX merece. Hasta ahora.

Desarrollado por el equipo francés Delphine, *Moto Racer* no sólo ofrece revolucionadas y súper veloces motos de carretera, sino también de *motocross*. Pero no es que te den la opción de escoger uno de estos dos tipos de moto para correr: si estás en el circuito de tierra, toca moto de *motocross*. En cada estilo de moto, eso sí, hay algunas opciones entre las que elegir. ¿Quieres una moto veloz con poca sujeción? ¿Una que se agarre a las curvas? ¿Qué tal una aceleración impresionante pero una velocidad punta más lenta? La elección depende de tu estilo de conducción.

Hay un montón de circuitos para correr, y cuando ganas el Campeonato (en el que recorres todas las pistas de manera secuencial) vuelves a correr en todos ellos

Entre lo mejor encontrarás el turbo y las poses. Pulsa el botón del turbo y tu piloto levantará la rueda delantera y le dará más caña

EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	Delphine
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Francia
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Carreras de motos

Dos Jugadores · Tarjeta de memoria Compatible

en sentido inverso. También hay circuitos «secretos».

Moto Racer es rápido, te lo pasas muy bien corriendo en sus circuitos y hay modos de perspectiva a granel. La vista «desde el manillar» es excelente. Súbete a una moto y verás que en este modo la pantalla no para de saltar con los brincos que das por toda la pista. En una moto de carretera la perspectiva vibra de maravilla cuando aceleras en una curva. Pero hay un par de cosillas poco convincentes, como el modo en que tu piloto cae en pantalla cuando chocas. A parte de eso, es suave y veloz, pero no destaca en lo que respecta a fondos ni nada por el estilo.

Entre los mejores anexos encontrarás lo del turbo y/o las poses. Cuando vayas lanzado, pulsa el botón del turbo (círculo) y tu piloto levantará la rueda delantera y le dará más caña. Es genial si estás en una recta, pero puede ser un peligro en la más ligera curva (sentido común). Todavía es más divertido pulsar el turbo en una moto de motocross: también sirve para acelerar más, pero si lo pulsas cuando tu piloto está en el aire harás que se ponga a hacer el tonto. Soltará las manos del manillar, se levantará del asiento, saludará con una mano y hará otro sinfín de posturitas de lo más inútiles, pero muy divertidas.

Moto Racer mejora todavía más cuando compites con un amigo en el modo de dos jugadores a pantalla partida. Como los circuitos son de un ancho razonable, y a menos que tu oponente sea bastante más competente al manillar, siempre estaréis a una distancia accesible el uno del otro. La pantalla puede dividirse tanto en vertical como en horizontal (aunque en modo vertical una parte de la pista tiende a oscurecerse un tanto).





[1] Dos jugadores batiéndose el cobre. Pero al partir la pantalla en vertical se recortan un poco los lados de la pista. [2] Pártela en horizontal y tendrás una perspectiva total.

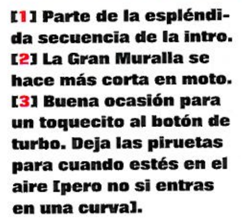
***Moto Racer* mejora todavía más en el modo de dos jugadores a pantalla partida... siempre estaréis a una distancia accesible el uno del otro**



Delphine también se ha lucido con los circuitos. Los hay en variedad. ¿Te apetece correr por la Gran Muralla china? Pues adelante. Los circuitos asfaltados son los más rápidos, y puedes saltar hasta cansarte en las pistas enfangadas. Y no sólo hay una notable diferencia en el manejo de los diversos tipos de moto; también las variaciones entre motos de la misma clase afectan al modo en que corres por un circuito. Escoge por ejemplo una moto de carretera equivocada y no sólo acabas al final del pelotón, sino además a un ritmo muy inferior. Si eliges la correcta, en cambio, puede que te veas liderando el grupo. Hablando de los demás pilotos, los programadores los han diseñado lo más reales posible, así que no tragan millas delante de ti, sino que constituyen un reto decente para el nivel de pericia escogido.

Moto Racer no es un simulador: es pura competición arcade y, además, divertida (su única pega es que, para poder continuar en la carrera, ambos jugadores deben llegar a los puntos de control en un tiempo ajustado). No hay parangón respecto a otros juegos de carreras de motos para PlayStation, así que Delphine y EA tienen la pista libre.









[1] Parte de la espléndida secuencia de la intro. [2] La Gran Muralla se hace más corta en moto. [3] Buena ocasión para un toquecito al botón de turbo. Deja las piruetas para cuando estés en el aire [pero no si entras en una curva].

Alternativas...

Road Rash	6/10	
Jet Rider	7/10	PSM4

VEREDICTO

GRÁFICOS	Funcionales 7	ACCIÓN	Emociones y moratones 8
SONIDO	Nada mal, no señor 7	PRESENTACIÓN	Algunos circuitos buenos 5
ADICTIVIDAD	¡Más rápido! 8	ORIGINALIDAD	Apenas 2

Este juego de carreras hará que la adrenalina suba y corra a borbotones. Y será mejor que te reconcilies con tus amigos si quieres disfrutarlo a fondo.

8 sobre 10







EDITOR	Electronic Arts	FABRICANTE	EA Sports
DISPONIBLE	Sí	ORIGEN	Canadá
PRECIO	7.990 pesetas	GÉNERO	Simulador de fútbol americano

Madden '98

Ha tardado en llegar, pero al fin PlayStation tiene el juego de fútbol americano que se merece. Bienvenido sea.



1



2

3

[1,2] En comparación con el resto de los juegos de fútbol yanqui, *Madden '98* está a reventar de estadísticas. [3] Cada vez que marcas, aparece un resumen de tu actuación, con más datos, claro. [4] El juego se completa con un aluvión de planos desde distintos ángulos (no es tan práctico como podría parecer). [5] Por cierto, la opción del espectador. De lejos, la perspectiva más efectiva.

4



Si, como nosotros, miras la puntuación antes de leer el texto, a buen seguro tratarás de entender por qué un juego que a simple vista no parece nada convincente obtiene una puntuación de 8 sobre 10. Bien, la respuesta es sencilla: por su jugabilidad. Hoy en día resulta extraño encontrar un juego que sacrifique resolución gráfica por jugabilidad. Muy a menudo se suele dar el caso contrario, así que siempre es un placer encontrarse un título como *Madden '98* en el que la jugabilidad es suprema.

El juego está diseñado para ser lo más accesible posible (cada una de las pantallas de opciones contiene una página de ayuda que explica exactamente la función de cada mando, por ejemplo). Pero de lejos, la parte más brillante de *Madden '98* es el sistema de control. Sin una buena idea podría haber sido muy complicado, pero los fabricantes han utilizado con acierto cuatro movimientos para cada parte de la acción —controles de quarterback, correr, defender y recibir— que facilitan el juego sin ninguna duda.



5

Ya que hablamos de jugabilidad, te diremos algo sobre el sistema de IA. **En lugar de tener que ver a tus adversarios efectuando la típica serie de movimientos como en otros juegos, en *Madden* las rutinas de IA se aseguran de que jueguen lo mejor posible.** Al efectuar el análisis, pudimos advertir que los oponentes jugaban muy bien desde el primer momento, pero hasta el último cuarto —en el que nos llevaban cuatro puntos de ventaja y su quarterback empezó a perder el tiempo— no caímos en la cuenta de lo brillante de la IA. Este aspecto contribuye en gran medida a la longevidad del juego, porque es tan divertido desafiar a tus colegas como jugar contra la máquina.

Si algo hay que pueda desmerecer el juego es la presentación. Como decíamos antes, los gráficos sólo sirven para saber qué pasa en el juego. Los desarrolladores han intentado depurarlos un poco mediante una extraña mezcla de polígonos y *sprites*, pero la cuestión es que son flojos. En cuanto al sonido, no tiene nada de especial, que digamos. El único ruido que proviene de las gradas es un canto irrisorio. Sin embargo, el juego tiene algo que te va sumergiendo en él poco a poco. Y es algo que sucede incluso con fans supuestamente contrarios al fútbol americano, que acaban por caer en aquello de «sólo una partidita más». De acuerdo, quizá no posee la pinta más estimulante de la historia, pero lo cierto es que tras esa cutre presentación se esconde una jugabilidad increíble.

Recientes versiones de *Madden* han sacrificado jugabilidad a expensas de los gráficos, pero por suerte EA ha reconducido la idea para ofrecernos lo que más se acerca a la magnífica versión para 3DO.

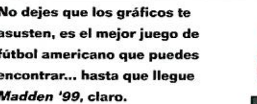
Alternativas...

Madden '97	8/10
NFL Quarterback Club	8/10
NFL Gameday	7/10



VEREDICTO

GRÁFICOS	Funcionales 6	ACCIÓN	Suave y fluida 9
SONIDO	Nada que destacar 6	PRESENTACIÓN	Muchas opciones 8
ADICTIVIDAD	¿Tienes tiempo? 8	ORIGINALIDAD	¡Cómo dice? 4





NO PUEDES ESCAPAR A TU DESTINO

SQUARESOFT®

3 CD CON LA AVENTURA
MÁS COMPLEJA Y EMOCIONANTE
DE LA HISTORIA DE LAS CONSOLAS.
EL JUEGO MÁS VENDIDO DEL MUNDO.
TRADUCIDO AL ESPAÑOL.
EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION.





www.playstation-europe.com









■ EDITOR	UbiSoft	■ FABRICANTE	Smartdog
■ DISPONIBLE	Sí	■ ORIGEN	Francia
■ PRECIO	8.995 pesetas	■ GÉNERO	Simulador de tenis



[1] ¡Opciones en «Spanish»! [2] Cuatro amigos + un MultiTap + Tennis Arena = Diversión sin límites. [3] La historia del arte y el deporte van a la par en este disco de Smartdog. [4] El estilo Boris Becker ha creado escuela. [5] Tennis Arena te permite realizar combos a mansalva.

Tennis Arena

Será mejor que tenses las cuerdas y te prepares para afrontar uno de los retos más difíciles: llegar a número 1 del ATP.



«Pero, ¿qué diablos es esto? Prefiero adentrarme en el apasionante mundo de las canicas antes que agarrar un pad y jugar a esta especie de combate a distancia que utiliza piedras como armamento?»

Muchos/as de los usuarios/as de la consola de Sony dejarán escapar comentarios similares de sus irreflexivas bocas. Que fue, más o menos, lo que dijimos uno tras otro en la redacción de *PSM*... Hasta que tuvimos que tragarnos nuestras palabras.

Tennis Arena es un juego que a primera vista puede parecer una bazofia, pero pasado el primer desmayo caeremos en la cuenta de que el nuevo programa de UbiSoft tiene más virtudes que defectos.

Tennis Arena es un programa de tenis planteado como si de un juego de lucha se tratara. En primer lugar, puedes escoger entre 8 tipos de jugadores diferentes, entre los que se encuentran personajes de lo más diverso, como el luchador de sumo engalanado con collares a lo Mr. T, un clon de Madonna o un rapero teñido. Cada uno de estos jugadores, además de permitir dejadas, smashes, globos, efectos y el resto de los golpes clásicos, detenta su propio golpe especial. La información respecto a cómo llevar a cabo estos golpes aparece a la hora de escoger jugador (opciones en perfecto castellano), junto con sus características físicas y, lo más importante de todo, en qué tipo de pista rinden más o su resistencia al cansancio. Los controles son de sencillo manejo y las combinaciones crecen en número en función del aumento de nuestra habilidad. El diseño de los jugadores, aunque práctico, no deja de ser demasiado simple, eso sí, con animaciones de gran belleza.

Son dos las modalidades de juego: exhibición y campeonato. La primera sirve para enfrentarte a un amigo o a tres, lo que la convierte en una de las experiencias más divertidas e intensas, puesto que aprovecha al máximo las cualidades del MultiTap, justificando al fin su compra. En la opción de campeonato es donde debes ganar el máximo de campeonatos posibles, de modo que consigas más y más puntos y escales clasificaciones en el ránking del ATP. Una vez llegues al número uno, podrás optar por los dos jugadores sorpresa que nos depara *Tennis Arena* .

Seis son las pistas en las que podrás disfrutar de un buen set, entre ellas, la situada en el Coliseo de Roma, la que utiliza las pirámides de Egipto como fondo o la que te lleva a jugar sobre un trasatlántico en marcha (prepara la biodramina). Cada una de las pistas posee una distinta composición, y al jugar advertirás claramente la velocidad sobre cemento y una mayor lentitud en tierra batida. El movimiento de la calara es uno de los puntos fuertes de *Tennis Arena*: ahí tienes un ejemplo de juego vistoso, fluido y fácil. Y además, cuentas con repeticiones de los golpes más espectaculares, una completa información de los puntos y varios cambios de ángulo.

UbiSoft se ha quedado a las puertas de diseñar uno de los mejores juegos de tenis de la historia. Si no fuera por sus gráficos, algo esquemáticos, lo hubiera conseguido. De todas formas, *Tennis Arena* es un juego súper divertido, de estupenda jugabilidad y, por ahora, la mejor experiencia tenística para PSX.




[2, 3] Algunos ejemplares de luch... ¡ay! Queríamos decir de jugadores.

Alternativas...

Break Point	*7/10*
Sampras Extreme Tennis	*7/10*
Smash Court Tennis	*6/10PSM3*
Davis Cup Tennis	*5/10*
Power Serve Tennis	*3/10*



VEREDICTO

■ GRÁFICOS	Excesivamente sencillos 6	■ ACCIÓN	Excelente 9
■ SONIDO	Efectivo 5	■ PRESENTACIÓN	¿Mande? 3
■ ADICTIVIDAD	Mortal 8	■ ORIGINALIDAD	Más de la esperada 7

Tennis Arena es seguramente la mejor experiencia tenística para PlayStation, pero su aspecto técnico queda muy por debajo de su endiablada jugabilidad.

7 sobre10

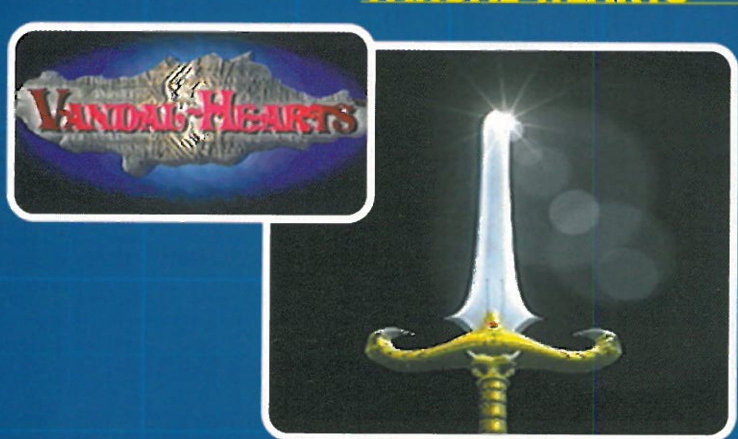


Peligro:
Animales sueltos.
CRASH BANDICOOT 2
CORTEX STRIKES BACK
MÁS ENLOQUECIDO QUE NUNCA.
NAUGHTY DOG
UNIVERSAL
PlayStation
Todo el PODER ○□△X en tus MANOS
Exclusivo para PlayStation
SONY
PlayStation
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
"" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

TOP SECRET

Este mes, *Vandal-Hearts* lleva la voz cantante en la batalla por conquistar nuestra sección de trucos.

VANDAL-HEARTS

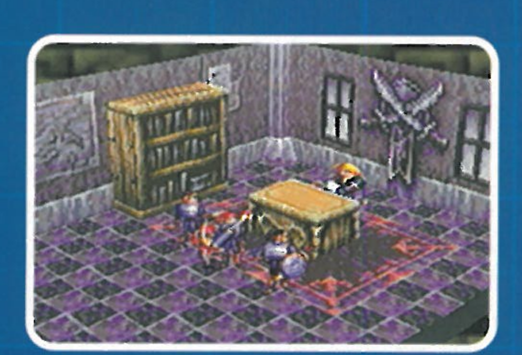


ACTO 1°: UNA PREMONICIÓN DE GUERRA



Valley Of Thieves
Mientras te diriges a Shumeria, la capital, Zoot y sus cómplices te atacarán. Pelea con cada enemigo por separado y deja a Zoot para el final. Utiliza las hierbas para reanimar a los miembros de tu equipo. Durante la batalla, como ayuda extra, mantén a tu equipo en formación cerrada y no te olvides de usar a Diego para los ataques a larga distancia.

Objetos: Hay un Mad Book en el círculo de hierba que se encuentra cerca de la posición inicial de Zoot, y hay una espada de luz debajo de la losa violeta en el sudeste.



Capital Shumeria
Después de visitar el cuartel general de las Fuerzas de Seguridad, dirígete al interior de la taberna y habla con los parroquianos. Al salir de la taberna te contarán los disturbios que hay en Dover District.



Dover District
Cuidado con los cuatro War Ghosts. Dirige tu grupo hacia el puente levadizo. Coloca a uno de los tuyos en el interruptor de la losa y examínalo. Después continúa, cruza el puente y deshazte de los dos arqueros. Sitúa a los tres personajes frente a la iglesia para poder entrar. Una vez en el interior, te encontrarás con el conde Claymore y con Kane.

Objetos: Hay una bombilla en el sendero circular de hierba que se encuentra en la esquina meridional, y una seta en la grieta del suelo en la parte sur del puente levadizo. Los dos cofres del tesoro contienen hierbas.

Capital Shumeria
Después de pasar por el cuartel general de las Fuerzas de Seguridad, date un garbeo por la tienda y cómprate armas nuevas, hierbas y armaduras con ese oro que te has ganado a pulso, porque te van a hacer falta. A continuación, aléjate de Capital Shumeria y ponte en marcha hacia Palace Ruins.

Palace Ruins
Ábrete camino por el mapa destruyendo a los golems de uno en uno. Puedes dar un empujón a los pedruscos de los puentes para cargarte a cualquier golem que se



ponga por medio. Cuando desaparecen todos los golems, encontrarás a Eleni, que quiere unirse a tu grupo. Tienes derecho a negarte, pero quieras o no se unirá a ti, y lo mismo puede decirse de su amigo Huxley.

Objetos: El cofre del tesoro que hay hacia el sur contiene un elixir, y el del norte una hierba. También encontrarás una Fire Gem en el sendero circular de hierba que hay en el sur.



Rhine Bridge

Durante esta batalla hay que seguir avanzando a través del puente para evitar caerse. Utiliza los poderes de Huxley en caso de que sea necesario curar a algún miembro del equipo. Justo aquí te encontrarás con Kira, que te ayudará durante la batalla y acabará uniéndose a tu grupo.

Port City Minato

Visita la tienda para reabastecerte de hierbas, armas y armaduras. Después entra en la taberna y charla con todo el mundo. En el momento de salir, el camarero te mencionará a un marinero llamado Grog. Acude su casa, sal de la ciudad y encamínate a Sand Dunes of Sea.

Sand Dunes of Sea

Cuando te enfrentes a la gigantesca Sand Ant, apúntale a la cabeza para herirla al máximo. Rodea con tu grupo la cabeza de la araña para conseguir ayuda extra, y utiliza el hechizo Dark Star de Eleni para agilizar las cosas. En caso de que algún miembro de tu equipo se quede paralizado usa el elixir para curarlo.



Port City Minato

Cuando Grog acepta llevarte a la Isla Gillbaris y se enrola en tu grupo, entra en la taberna de nuevo y habla con la mujer que encontrarás en su interior; ella te dará la Llave de Nova. Dale la Llave de Nova a Ash y a continuación introdúcete en el Dojo. Esto permitirá a tu grupo superar las Pruebas de Toroah. Abandona ahora la ciudad y dirígete al Gadar Sea.

Gadar Sea

En cuanto comience la batalla, para conseguir ayuda al máximo, sitúa a tu grupo al borde de cada plancha de modo que impidan el abordaje de los enemigos. Durante la batalla, para mantener la actividad de ciertos personajes del grupo, tendrás que valerte de hechizos y hierbas.

ACTO 2°: LA ISLA DE LA LOCURA

Village of Yuzu

Al llegar al pueblo tendrás que destruir todas las estatuas pero no dañar a los vecinos. Utiliza los cajones y el hechizo de Eleni para mantener a los ciudadanos en los niveles inferiores al tiempo que destruyes las estatuas más altas. Tras conversar con el alcalde, vete de compras a la tienda para adquirir mejores armas y armaduras, y a continuación dirígete a la taberna y ponte de palique con todos.

Objetos: El cofre del sur contiene una hierba y el del este una botella de Mage Oil. En un círculo de hierba situado en la plataforma del norte se encuentra escondida una seta y en la trampilla del sur, un trozo de Moonpie.



Ygdra Canyon

Aquí es donde Dolan, Amon y Sara se unen al grupo. Si Dolan estira la pata en la próxima batalla tienes que volver a empezar. Aprovecha la pequeña colina y los arqueros en tu ataque a los perros guardianes que están cerca del interruptor. Además de para herir, los pedruscos pueden servirte para resguardarte del enemigo. Cuando haya terminado la batalla, regresa al pueblo. Según tus necesidades, visita la taberna, Dojo o la tienda.

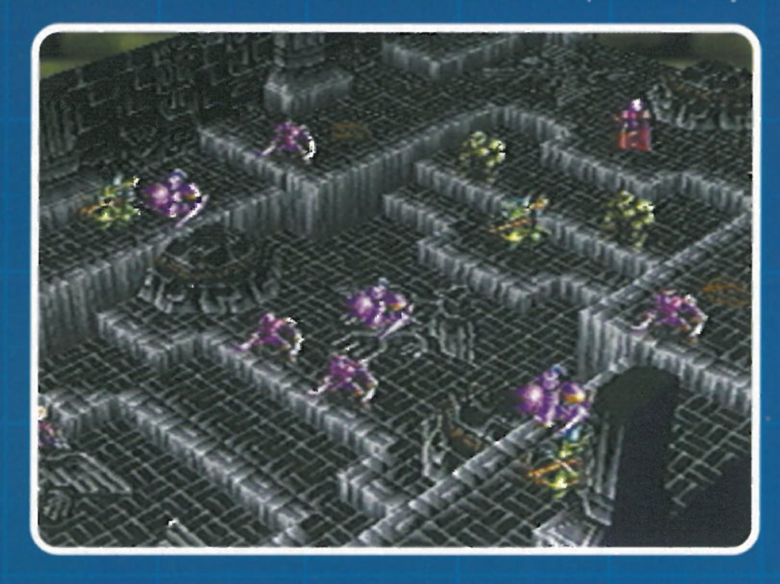
Objetos: Al norte hay un cofre que contiene un elixir y al sur uno con el Moon Ring. En el noroeste, en el sendero circular de hierba, hallarás un Macroman, y un Mad Book en la losa de la trampilla del sudoeste.

Loris Beach

Si no quieres que tus hombres se envenenen mientras circulas por la playa, evita colocar a cualquiera de ellos sobre las losas anegadas. Mantén una formación cerrada para aumentar la ayuda y usa las medicinas cuando sea necesario para curar. Antes de que se termine la batalla debes recoger el plátano.

Objetos: El plátano está situado en el centro de la zona pantanosa que hay al sur del mapa.

Village of Yuzu
Regresa al pueblo para visitar la taberna. Una vez dentro, habla con el joven, te dará la Llave de la Tierra *(Key of Earth)* para poder recoger el plátano. Si es necesario, aprovecha que está la tienda para abastecerte de provisiones. No te olvides de equipar a Ash con la Llave de la Tierra antes de que entre en el dojo.





Castle Ruins
Para esta batalla tienes que dividirte en dos grupos. Cuando avances hacia el interruptor, manténte pegado a las paredes para evitar que te hieran los arqueros de arriba. Al llegar a las rampas, utiliza los pedruscos en tu provecho. A la entrada de las ruinas tienes la oportunidad de regresar al pueblo para abastecerte. Dentro de las ruinas, te toparás con Magnus Dunbar y batalla al canto. Usa tus arqueros de los laterales para combatir a los guerreros y el Hechizo de Eleni contra los Golems. Mientras te acercas a Magnus, para mantener la salud de todos, apártalos del camino y evita así que reciban su golpe Rainbow. Para machacar a Magnus tienes que rodearlo. Cuando la batalla ha llegado a su fin y Magnus, Eleni y Huxley están bajo rejas, Ash decide rescatarlos. La batalla siguiente será contra los perros guardianes: si no les ganas en seis movimientos se disparará la alarma. Disemina al grupo para cortar todos los caminos y saca partido del alcance que pueden conseguir tus arqueros.

Objetos: En los cofres hay una botella de Mage Oil y un Mood Ring. En el centro de la almena, bajo una losa, hay una bota de hierro, y en la encrucijada de hierba del norte hay una cota de mallas. Durante la batalla con los perros guardianes, encontrarás una Mage Gem oculta dentro del círculo de hierba que hay en la esquina del sudeste.

ACTO 3º: ESCAPADA AL MAÑANA

Plain of Sorrows
Enterrado Magnus, tendrás que vértelas con los Sparkies. Esta batalla está chupada y es la ocasión ideal para practicar los hechizos de Sara y Ash.

Remote City
Entra en la taberna para saber que se cuece. Al salir de la taberna te encontrarás con Zohar, que acabará por unirse al grupo.

Plain of Sorrows
Zohar erigirá cuatro torres en un intento de recoger energía para intentar reconstruir la casa destrozada, pero antes de que esto suceda te atacarán más Sparkies. Rodea la torre más próxima y defiéndela durante cinco turnos, entonces aparecerás en casa.

Terasu Village
Mantén al equipo de Ash en el puente al principio de la batalla para evitar ataques por los flancos. Aprovecha los pedruscos, pero cuidado con los Giant Bats: tienen la habilidad de paralizar a sus presas.

Objetos: Hay una bolsa de oro en el sendero circular de hierba cerca de la posición inicial de Zoot; en el sur hay un cofre con Elixir y en un segundo cofre hay Mega Hierba.

Basil Gate
Para esta batalla mantén al grupo cerrado. Hay que usar medicinas para curar a los que se quedan paralizados. Antes de continuar, ataca a los enemigos de uno en uno.

Objetos: Los dos cofres contienen una Gema Mágica y una Mega Hierba. En la plataforma norte se puede encontrar una Bota de Hierro sobre la losa marcada con una cruz, y en la esquina sudeste en la zona de hierba en forma de cruz hay un tarot.

Reed Highway
Para ganar esta batalla debes destruir a todos los enemigos antes de que puedan dar la alarma. Durante los tres primeros turnos no muevas a nadie de tu equipo: en cuanto lo haces pones en alerta a los enemigos. Usa a Huxley para que active el interruptor y mueva la trampilla para bloquear el puente y evitar que el hechizo Rolling Fire haga estragos.

Objetos: La losa con trampilla cerca de la posición inicial de Lando contiene un palo mágico.

Prision Fortress
En esta batalla tienes que atacar a los Juggernauts por retaguardia para ser efectivo. Intenta ubicar a tu grupo de forma que los Juggernauts no puedan apoyarse contra la pared, ya que si lo consiguen limitarán tus ataques.

Objetos: Los seis cofres del tesoro contienen dos ítems de Mega Hierba, 2 de Mimic, 2 de Spirit Staff y un timón. Usa el mapa para que te ayude a encontrar el recorrido.



SI EL CAMINO ES ASÍ,
IMAGÍNATE EL FINAL.
BROKEN SWORD II
ADÉNTRATE EN EL MUNDO MAYA
CON LA AVENTURA GRÁFICA MÁS ESPERADA.
Revolution
PC CD ROM
BROKEN SWORD II
LAS FUERZAS DEL MAL
PlayStation
Todo el PODER △○✕□ en tus MANOS
Compatible con ratón.
Traducido al castellano.
Consulta cualquier duda que tengas sobre PlayStation en el teléfono 902 102 102
www.playstation-europe.com
SONY
PlayStation
TBWA

PlayStation Magazine, M.C Ediciones,S.A., Paseo de San Gervasio, 16-20, entlo. 2ª esc. A. 08022 Barcelona.



En esta sección puedes exponer tus puntos de vista sobre el mundo PlayStation. Desde los más benévolos y moderados a los más viperinos y alambicados.



Va de Touring Car

Me han llegado rumores de que *Toca: Touring Car Championship* es mejor que *Sega Touring Car*. ¿Es eso cierto? ¿Cuándo saldrá?

Sergio Torcal
(Vizcaya)

Los redactores de *PSM* nos pasamos las noches en vela conduciendo a toda pastilla por los circuitos de *Toca Touring Car*. Nos tienen totalmente anonadados la calidad de sus gráficos y la jugabilidad. Incluye una variedad enorme de coches, todos ellos muy sensibles a los golpes. Cualquier descuido puede repercutir en la carrocería del vehículo en forma de abolladuras, retrovisores retorcidos e incluso la pérdida del capó. Es sin duda un buen juego, ¿mejor que *Sega Touring Car*? Hay preguntas que no necesitan respuesta.
Si quieres más información incluimos un PlayTest en este número en la página 72. Por cierto, el juego ya está en las tiendas.

Club PSX

PlayStation es una videoconsola muy potente y tiene un gran éxito en todo el mundo, pero en mi opinión le falta algo. ¿Sabéis a lo que me refiero?: ¡Un club! La idea es que los socios puedan acceder a información sobre PlayStation, (aunque de esto ya se encarga *PSM*), conseguir juegos, demos y revistas. Una última cosilla antes de despedirme, quisiera mostrar mi apoyo a David Fuertes (ese chico que escribió en *PSM* 10): si voy a comprarme un juego caro quiero cerciorarme de que me gustará. Por cierto, voy a adquirir *V-Rally* porque lo he probado y es fenómeno. Teníais razón.
Un saludo a todos los consoleros.

Humberto Alfonso Díaz.
(Lugo)

A ver, Humberto: se están abriendo clubs de PlayStation en toda España y tú sin enterarte. Es verdad que no existe aún un club oficial PlayStation que funcione a escala estatal, pero sí que existen clubs de aficionados. En números anteriores ya hemos publicado información sobre algunos de ellos, pero por si acaso, aquí tienes sus datos.

Club Pro-PlayStation
Urb. Al-Hami, 116
41020 Sevilla
Correo electrónico:
B003627803@abonados.cplus.es

Club Iguana Games
C/ Sant Jaume, 10-14
Centre Comercial St. Carles, Loc. 2-3
08400 Granollers
Barcelona
Tel. (93) 879 62 17

Club Otakus de Terrassa
Rambla Francesc Macià, 189
Centro Cívico Francesc Macià
08226 Terrassa
Barcelona
Tel. (93) 731 42 71

Club PlayStation Division
C/ Bartolome de las Casas, 20
04740 Roquetas de Mar
Almería
Tel. (951) 33 43 34

Club Hakers PlayStation
Barriada Federico Mayo
C/B nº 1511.408
Jerez de la Frontera
Cádiz

Club Power PlayStation
Santa Cruz de Marcenado nº14
Esc. A, 2º izquierda
28015 Madrid
Tel. (91) 448 86 60

Por cierto, nos sigue interesando que enviéis información sobre vuestros clubs: miembros, fotos, dirección y teléfono, etc. para airear su existencia en estas páginas. O sea que al loro.

Será o no será

1. ¿Cuándo estarán disponibles *Resident Evil Director's Cut* y *Toca Touring Car Championship*?
2. ¿Qué se sabe de *Turok* para PlayStation? ¿Son sólo rumores o hay alguna información sólida?

Carlos Marcos García
(Madrid)

1. *Resident Evil Director's Cut* y *Toca Touring Car Championship* están ya a la venta, colega.
2. Por desgracia, según nos ha confirmado la propia compañía, *Turok* no aparecerá para PlayStation. Qué le vamos a hacer.

¿Un cable de enlace?

1. ¿Qué precio tiene *Command and Conquer: Red Alert*?
2. ¿Qué aspectos mejoran al utilizar un cable de enlace y dos consolas?

Carlos Reig Cano
(Barcelona)

1. Su precio es de 7.990 pesetas.
2. Hay juegos que sólo permiten la opción multijugador mediante cable de enlace. Por otra parte, la utilización del cable de enlace permite realizar partidas entre dos contrincantes sin que se pierda calidad de imagen, pues ambos tienen su propia pantalla y pueden ver el escenario al completo. El único problema del *link* es que requiere dos televisores y dos consolas. Un poco caro.

Un fanático de PSX

Hola. Me llamo Taki, tengo 15 años y estoy muy orgulloso de mi PSX. Por el momento tengo 14 juegos. Es la primera vez que escribo, pero no será la última. Ahí van mis preguntas:
1. Me quiero comprar *Final Fantasy VII*, *Tomb Raider 2*, *Pandemonium 2*, *Crash Bandicoot 2*, *Croc* y *Time Crisis*, ¿me aconsejáis alguno más?
2. ¿Para cuándo está previsto el lanzamiento de *Resident Evil 2*? ¿Censurarán algo?
3. ¿Qué pinta tienen *Ace Combat 2*? ¿Y *Resident Evil: Director's Cut*?
4. ¿Me aconsejáis *Formula 1 '97* teniendo el original?
5. Hace poco se me estropeó la consola. No lee ninguna demo, incluyendo la del nº11 de *PSM* (lo cual es una desgracia). Hay algunos juegos que tampoco los acepta, el tiempo de carga es eterno y las intros se ven intermitentes... En fin, un desastre. Y yo me pregunto: ¿por qué le pasa esto a mi consola? ¿Cuánto dinero tendré que desembolsar para arreglarla?
Creo que estaría bien que ampliarais esta sección.
Hasta la próxima,

Taki
(La Rioja)

1. Vaya, ¿te vas a llevar a casa todos los bombazos del año y aún quieres más? Debes estar forrado. En fin, repasa nuestros PlayTest para inspirarte.
2. El pasado 21 de noviembre salió a la venta *Resident Evil: Director's Cut*. Para tener en casa *Resident Evil 2* tendremos que esperar aún algunos meses. Es cierto que la primera parte de *Bio Hazzard* (así se llama el juego en Japón) incluía algunas escenas muy violentas que se censuraron en Europa. Ya veremos si sucede lo mismo con *Resident Evil 2*, pero todavía no se tienen datos.
3. Ambos son muy buenos. En el número 12 de *PSM* encontrarás un PlayTest de *Ace Combat 2* y un PrePlay de *Resident Evil: Director's Cut*.
4. Hay quien opina que, teniendo el original no es necesario comprar la continuación, pero debes tener en cuenta que *F1 '97* presenta algunas innovaciones con respecto al título original, como modalidad multijugador y coches más sensibles a los golpes. Tú decides.
5. ¡Vaya desastre! Lo mejor que puedes hacer es llamar al teléfono del servicio técnico que Sony pone a disposición de los usuarios de PlayStation. El número es el 902 102 102.

ISS Pro o FIFA '98

He alquilado *ISS Pro* y es fantástico. Me lo iba a comprar, pero me he enterado de que va a salir *FIFA '98*. ¿Me compro *ISS Pro* o espero a que salga *FIFA '98*?

Íñigo Gómez
(Bilbao)

Muy pocos juegos han logrado la jugabilidad de *ISS Pro*. No obstante, *FIFA '98* incluirá más opciones de juego, mejor jugabilidad y otras sorpresillas. El consejo que te damos es que esperes un poco, pruebes los dos y luego decidas.

¡NUMERO 15 YA A LA VENTA!

PC FORMAT

¡La revista de entretenimiento PC más vendida del mundo!

¡NUEVO PRECIO! 495 ptas

EN PORTADA

Todo lo que hay que saber...

...para que el PC no nos arruine

NAVEGACIÓN

Buscadores

- Para no perderse por la Red

Cultura alternativa

- Minorías en línea

Control y libertad

- ¿Hay sitio para todo en Internet?

A la deriva

- Visionarios y futuristas

JUEGOS

Jedi Knight, Flight Simulator 98, Age of Empires, Starfleet Academy, Total Annihilation y muchos más

Flight Unlimited

- Así se hizo

ENTREVISTA

- ¡Marcianos a la vista! *La guerra de los mundos* llega al PC

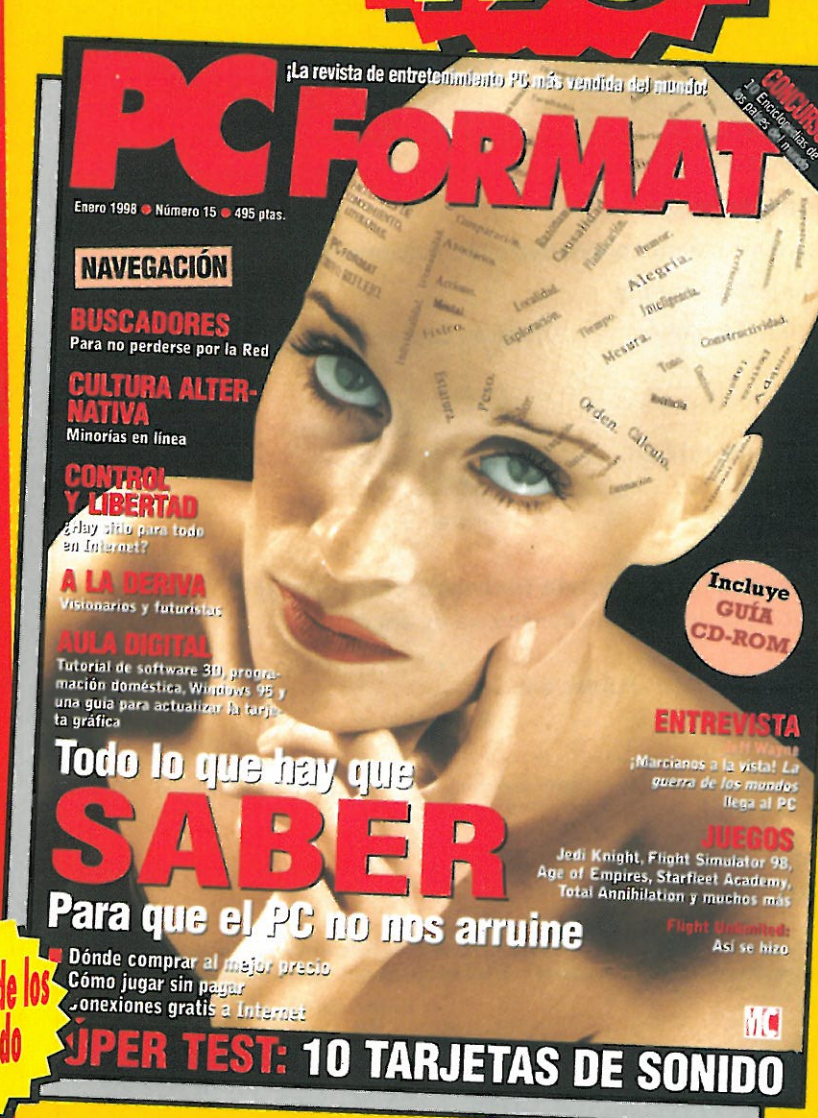
SÚPER TEST

- 10 TARJETAS DE SONIDO

AULA DIGITAL

- Tutorial de software 3D
- Programación doméstica
- Windows 95 y una guía para actualizar la tarjeta gráfica

Concurso: 10 ENCICLOPEDIAS de los países del mundo



¡AHORA A UN PRECIO SENSACIONAL!

¡Suscr

a *PlayStation Magazine* y participa en

PlayStation Magazine 13

Deseo suscribirme a PlayStation Magazine por un año (12 números) al precio especial de 9.945 ptas. (15% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente. (Europa: 11.745 ptas. Resto del mundo: 14.475 ptas.)

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfono ....

Forma de pago

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: ....
Caducidad: ....

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
N.º: .... Población: ....
C.P.: .... Provincia: ....
N.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
(Clave del banco) (Clave y número de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del titular

............., a .... de .... de 199 ...
(Población) (Fecha) (Mes)



Remite el boletín adjunto por carta o fax a:

MC Ediciones S.A.
C/Monestir, 23
08034 BARCELONA
Tel: (93) 280 43 44
Fax: (93) 280 39 74

Este mes en el CD de PlayStation: demos jugables de Tomb Raider 2, Ace Combat 2, Broken Sword 2, Colony Wars, Machine Hunter y Yaroze

Edición Oficial Española

PlayStation Magazine 13

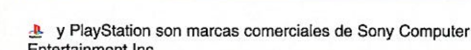
975 Ptas.

CRASH 2
UN MARSUPIAL A PECHO DESCUBIERTO

EL CENTRO DE LA PERIFERIA
¿QUÉ PERIFÉRICOS DESFILAN TRIUNFANTES POR LOS BARRIOS DE PLAYSTATION CITY?

TOMB RAIDER 2
ANÁLISIS EXCLUSIVO Y DEMO JUGABLE

yStation más vendida del mundo



...íbete!

...l sorteo de 5 paquetes compuestos por:

Un juego completo de *Spice World* y una funda oficial de Sony PlayStation

MC





Sorteo el 1 de abril de 1998

Ganadores de un juego completo de *PaRappa the Rapper* y una funda oficial de Sony PlayStation:

Vicente Cengut Santiago (Valencia)
Adrián González Baredo (Asturias)
Alfredo Isla Fernández (Asturias)
Paula Moreno Pellicer (Alicante)
Fernando Rodríguez Rodríguez (Sevilla)

En el CD



¿De veras es *Tomb Raider 2* tan bueno como dicen? ¿Y qué tal *Colony Wars*? ¿Lo ha vuelto a conseguir Namco con la secuela de *Air Combat*? ¿Es *Overboard!* igual de divertido en modalidad de dos jugadores? ¿Qué nos dices de *Broken Sword 2*? Juzga por ti mismo con el CD de este mes...

Tomb Raider 2

***Tomb Raider 2* concentra más malos, nuevos lugares para explorar y unos gráficos brillantes.**







■ EDITOR	Proein
■ GÉNERO	Aventura arcade en 3-D
■ PROGRAMA	Demo jugable

Definitivamente, éste es un año que empieza de maravilla para los poseedores de una PlayStation, con la avalancha de juegos nuevos que coquetean desde las estanterías. Psygnosis empezó el espectáculo con *F1 '97*, la secuela esperada con entusiasmo del juego mejor vendido para PlayStation en gran parte de Europa. Le siguió el excelente *G-Police*, y llegó también el sarcástico *Overboard!*, junto a las delicias visuales de *Colony Wars*. *Final Fantasy VII*, el juego de rol épico del genio del género Square, también salió a la venta hace poco (ver demo en este disco). Y para acabarlo de rematar, Lara Croft ha vuelto en la secuela de uno de los juegos de PlayStation más aclamados de la historia, *Tomb Raider*.

Tomb Raider 2 presenta a Lara en otra aventura al estilo *Indiana Jones*. Esta vez busca la Daga de Xian, que en su tiempo perteneció a cierto sabio chino y que, según se rumorea, posee poderes mágicos. Por desgracia, Lara no es la única en esta búsqueda: hay otros grupos poderosos, misteriosos y generalmente odiosos que también persiguen el poder que creen que la antigua arma les concederá.

Nuestra exclusiva demo jugable incluye parte del primer nivel del juego, que tiene lugar en el interior de un complejo de túneles secretos escondidos en la Gran Muralla de China. Por lo que ha podido averiguar Lara, es aquí donde debería encontrarse la daga.

■ Controles

↑	Correr hacia delante
↓	Saltar hacia atrás
←	Giro a la izquierda
→	Giro a la derecha
R1	Caminar
L1	Mirar (mover la vista con joypad)
L2	Encender/lanzar una bengala
R2	Paso lateral (con joypad)
△	Sacar arma de la pistolera
○	Rodar
□	Saltar
✕	Accionar/disparar un arma
SELECT	Ir a la pantalla de inventario/menú

■ Características adicionales

Esta demo es sólo una pequeña parte de un juego impresionante: *Tomb Raider 2* supera a su predecesor con diferencia. Para un análisis en profundidad sobre el título, dirígete a nuestro artículo exclusivo, que empieza en la página 38.





En nuestra demo exclusiva aparece una sección del primer nivel del juego, pero hay mucho más...



Colony Wars **es, sin duda, uno de los juegos de combate espacial más impactantes. ¿No nos crees? Date una vuelta por la misión jugable del CD de este mes.**

Colony Wars

■ EDITOR	**Sony**
■ GÉNERO	**Combate espacial en 3-D**
■ PROGRAMA	**Demo jugable**



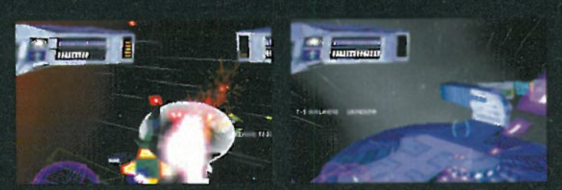


En el juego te las verás con todo tipo de enemigos, desde pequeños cazas hasta acorazados enormes.

Colony Wars se desarrolla en el futuro lejano, en una época en la que la humanidad ha conquistado las estrellas y en la que gobierna un imperio tiránico encabezado por un despótico zar. Con ansias de libertad, varios planetas pequeños se han unido para forma la Liga de los Mundos Libres, y han empezado a rebelarse contra el mandato del zar y su imperio. Como un piloto de la Liga recién entrenado, tú juegas un papel fundamental en la guerra, pilotando varias naves de combate de la Liga en una serie de misiones delicadas contra las fuerzas, numéricamente superiores, del imperio. Con inferioridad numérica y armamentística, las perspectivas no son buenas para la Liga, y el resultado de cada una de tus misiones puede afectar el curso del conflicto.

Esta demo plantea la primera misión del juego. Tras ganar su primera batalla importante contra las fuerzas del imperio, la Liga debe consolidarse en su sistema interior para crear una buena base para futuras operaciones. Como parte de este esfuerzo, te han asignado proteger una estación espacial de la Liga que se supone que es el objetivo de una invasión del imperio.

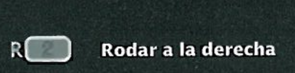
Empiezas la misión en tu caza Vampiro S-5, flotando en el espacio cerca de la estación. No te tomes mucho tiempo en admirar el escenario porque el imperio está a punto de atacar. El sistema Heads Up Display de tu caza te llevará hasta el avión enemigo más próximo y, cuando estés lo suficientemente cerca, puedes abrir fuego. El Vampiro está provisto de varios sistemas armamentísticos, incluido un láser anti-escudos, un láser convencional y misiles. Utiliza los láseres anti-escudos para derribar los escudos de protección del enemigo (que se muestran en forma de barra a la derecha de la pantalla, junto a un círculo). Una vez hayas derribado los escudos (cuando la barra llega a cero, el icono perderá el anillo que lo envuelve, mostrando que el enemigo carece de protección), ataca con tu láser. Para disparar los misiles, primero selecciónalos con el TRIÁNGULO, luego dispara con el CÍRCULO. El enemigo se iluminará de rojo en el punto de mira mientras se vuelve a cargar un misil. Pulsa el CÍRCULO para disparar de nuevo.

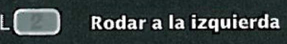


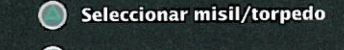
Las barras de estado situadas en las esquinas de la pantalla te informan sobre el estado de tu nave y de tu objetivo.

■ Controles

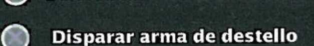
- ↑ **Zambullirse**
- ↓ **Escalar**
- ← **Giro a la izquierda**
- → **Giro a la derecha**
- R1 **Golpe hacia delante**
- L1 **Golpe hacia atrás**


R2 **Rodar a la derecha**


L2 **Rodar a la izquierda**


Seleccionar misil/torpedo


Disparar misil/torpedo


Seleccionar arma de destello


Disparar arma de destello

SELECT **Cambiar la perspectiva**

■ Características adicionales
Análisis completo en la página 84 de *PSM* 12.



Broken Sword 2: The Smoking Mirror

EDITOR	Sony
GÉNERO	Aventura gráfica
PROGRAMA	Demo jugable

Revolution Software tuvo una buena entrada en el mercado PlayStation con *Broken Sword*, que vendió 300.000 copias pese a aparecer al mismo tiempo que *F1* y *Tekken 2*. Pero todo eso es historia: ahora su secuela habita ya entre nosotros.

BS2 se basa en las predicciones del calendario maya, según el cual el ciclo actual del mundo acabará en el 2012. Cuando un experto en los mayas, el profesor Oubier, descubre algunos de los secretos de esa civilización, el malvado Baron Karzac ingenia un modo de utilizarlos en beneficio propio. Es cosa de nuestros héroes, George y Nico, desarmar sus planes y rescatar al profesor.

Esta demo es de la segunda sección de *Broken Sword 2* y se sitúa en un muelle. Te podríamos contar más, pero estropearíamos la diversión, así que explora y a ver qué encuentras...

Encontrarás sacerdotes pirados y arañas gigantes, entre otras cosas.

■ Controles

- ↑ **Mover el cursor hacia arriba**
- ↓ **Mover el cursor hacia abajo**
- ← **Mover el cursor a la izquierda**
- → **Mover el cursor a la derecha**
- R1 / L1 / R2 / L2 **Botones laterales aumentar la velocidad / disminuir la velocidad movimiento del cursor**
- △ **Inventario**
- ○ **Inspeccionar**
- □ **Utilizar**
- ✕ **Mover el cursor hacia el texto al hablar con otro personaje**

Los excelentes gráficos al estilo de los dibujos animados son sólo una de las delicias de *Broken Sword 2: The Smoking Mirror*.





En la pantalla de inventario, puedes seleccionar objetos con el CUADRADO e intentar combinarlos con otros objetos del inventario o utilizarlos con otras cosas que encuentres (un llave en una puerta cerrada, por ejemplo).

■ Características adicionales

El juego posee muchos niveles y presenta una buena variedad de puzzles que solucionar, lugares que explorar y personajes que encontrar y con los que hablar a medida que George y Nico viajan por el mundo.

■ Información adicional

Para saber más sobre *Broken Sword 2: The Smoking Mirror*, échale un vistazo al PlayTest en la página 58 de este mismo número.

Ace Combat 2



1,2 El viejo, aunque todavía versátil, Phantom es uno de los aviones que puedes pilotar en *Ace Combat 2*. 3 Los bombarderos grandes son un plato fácil.

EDITOR	Sony
GÉNERO	Simulador de vuelos de combate
PROGRAMA	Demo jugable

Air Combat de Namco, uno de los primeros juegos que aparecieron para la consola de Sony, fue un intento ambicioso que, en muchos aspectos, rompió moldes para demostrar el poder real de la máquina.

Ahora esos grandes diseñadores de Namco han vuelto al género del combate aéreo con una secuela, *Ace Combat 2*. Con unos gráficos en 3-D hiper detallados, una presentación excepcional y un montón de aviones y misiones, el juego tiene un aspecto increíble.

Esta demo jugable te permite volar en una misión completa en un Tomcat F-14. Tu objetivo es derribar al destructor anclado en el puerto al noreste de tu posición inicial (es el punto rojo del mapa). Para completar la misión tienes que hacer explotar el barco antes de quedarte sin combustible o de que te derriben. Por el camino, eres libre de enfrentarte a los cazas enemigos y a los emplazamientos armados de tierra (esto te proporcionará puntos extra).

■ Características adicionales

La versión completa de *Ace Combat 2* presenta una gran variedad de misiones ordenadas en el seno de una campaña militar, junto con docenas de aeronaves diferentes para pilotar y una amplia cantidad de enemigos, tanto en el aire como en tierra.

■ Información adicional

Ver PlayTest en la página 86 de *PSM* 12.

■ Controles

- ↑ **Encararse hacia arriba (subir)**
- ↓ **Encararse hacia abajo (bajar)**
- ← **Rodar hacia la izquierda**
- → **Rodar hacia la derecha**
- R1 **A todo gas**
- L1 **Freno**
- R2 **Timón a la derecha**
- L2 **Timón a la izquierda**
- △ **Marcar el objetivo**
- ○ **Disparar un misil**
- □ **Mapa**
- ✕ **Disparar armas**
- SELECT **Cambiar de perspectiva**





La vista exterior muestra las imágenes de alta calidad del juego.

Machine Hunter

El juego incluye un gran variedad de armas y *power-ups*.

■ EDITOR	N/D
■ GÉNERO	*Shoot 'em up*
■ PROGRAMA	Demo jugable

El humilde *shoot 'em up* no puede haber cambiado mucho desde los primeros tiempos de los juegos para ordenador, pero en muchos aspectos ése es uno de los atractivos del género. La diversión es mucha al pasar de nivel a nivel atacando a malvados enemigos, todos deseosos de ser machacados en una gran variedad de formas. Como ejemplo, hemos conseguido un trozo sencillo de *Machine Hunter*, uno de los mejores juegos de disparo para PlayStation de la actualidad. Por lo que nos satisface ofrecerte, en esta demo jugable, uno de los primeros niveles del juego.

Machine Hunter se sitúa en el siglo XXI, en el que los avances en el mundo de la robótica han liberado a los humanos de la necesidad de realizar las tareas cotidianas. Cuando un misterioso virus extraterrestre infecta a un grupo de robots mineros y los convierte en implacables máquinas de matar, la cosa se pone castaño oscuro.

Tu trabajo es destruir los robots infectados y detener la expansión del virus antes de que la humanidad se vea destruida por las máquinas que creó para su beneficio. Con tus descomunales armas y tu habilidad para dirigir y controlar robots, llegó la hora de jugar en serio.

■ Controles

- ↑ **Arriba**
- ↓ **Abajo**
- ← **Izquierda**
- → **Derecha**
- R1 **Seleccionar arma principal**
- L1 **Ametrallar (con joypad)**
- R2 **Seleccionar arma secundaria**
- L2 **Disparar arma secundaria**
- △ **Arma principal hacia arriba**
- ○ **Arma principal hacia abajo**
- □ **Arma principal hacia la izquierda**
- ✕ **Arma principal hacia la derecha**
- SELECT **Mapa**



■ Características adicionales

La versión completa de *Machine Hunter* presenta nada menos que 16 niveles impresionantes de destrucción y enormes armas, cada uno con una serie específica de objetivos que hay que cumplir si lo que buscas es victoria.

Overboard!

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	*Shoot 'em up* marinero
■ PROGRAMA	Demo jugable

Si disfrutaste con la demo para un jugador del CD de la *PSM* 10, te encantará esta nueva demo para varios jugadores del título náutico diseñado por Psygnosis. *Overboard!* te da la oportunidad de desempeñar el papel de un pirata asesino y navegar por los mares en busca de saqueos, robos y un buen botín. Desde una perspectiva isométrica extremadamente detallada diriges tu galeón fiel, negociando complicados puzzles, explorando mapas inmensos, robando tanto dinero como puedas y arremetiendo contra quien (o contra lo que) se interponga en tu camino.

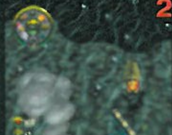
En la modalidad para varios jugadores, como en esta versión en demo, tú y tus amigos podéis competir entre vosotros para



ver quién es el verdadero bribón del océano. Lejos quedaron los puzzles inteligentes, los mapas con truco y la gran formación de la tropas enemigas controladas por ordenador. En su lugar, sólo estás tú y tu rival en una batalla a muerte.

Esta demo te equipa a ti y a tu oponente con galeones armados hasta los dientes y te deja enfrentar a la muerte y a la destrucción. La clave para sobrevivir reside en el dominio tanto de las distintas armas disponibles como del control de tu barco. Tienes que contrarrestar las maniobras de tu oponente y sacar provecho de tu mejor posición para disponer de buenos campos de tiro. Las armas se disparan de diferentes maneras, o sea que asegúrate de experimentar un poco. Y no olvides utilizar la flecha hacia arriba para ayudarte a salir de una situación complicada.







1 **Las escenas de vídeo son geniales.** 2 **Armas serias.** 3 **¡Cuidado, langosta a la vista!**

■ Controles

- ↑ **Explosión de velocidad**
- ↓ + ← / → **Giro cerrado**
- ← **Giro a la izquierda**
- → **Giro a la derecha**
- R1 **Acelerar**
- L1 **Mapa**
- R2 **Arma siguiente**
- L2 **Arma anterior**
- ✕ **Disparar el cañón del puerto/ el arma actual**
- ○ **Disparar el cañón de a bordo/ el arma actual**

■ Características adicionales

La versión completa de *Overboard!* presenta modos para uno y varios jugadores. Revisa nuestro artículo de la página 74 de este número.

Between The Eyes

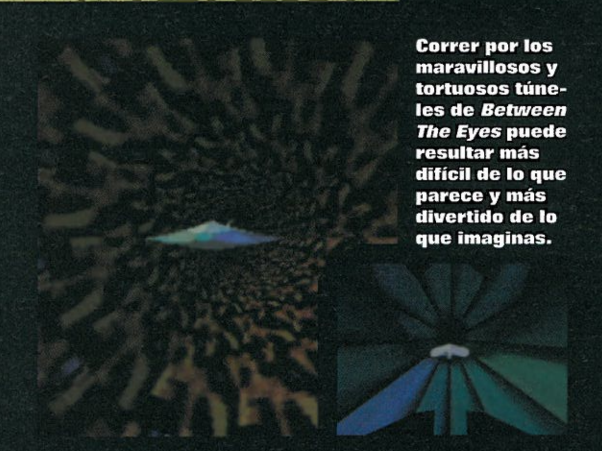
■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de carreras
■ PROGRAMA	Demo jugable

Estamos orgullosos de presentarte la primera demo jugable de Yaroze que aparece en un CD de *PSM*, un juego de carreras en 3-D en el que te desciendes por un túnel psicodélico a velocidades absurdas.

Between The Eyes es una gran demostración de la facilidad con que se puede utilizar el sistema de Yaroze para crear demos y juegos muy efectivos. Sí, es muy básico, pero también es sorprendentemente adictivo: concédele un par de minutos a *Between The Eyes* y te verás atrapado durante mucho más tiempo del que te imaginas. De momento no hay juegos completos, pero mantén los ojos abiertos, porque habrá más que decir sobre los productos fabricados en Yaroze.

■ Controles

- ← Giro a la izquierda
- → Giro a la derecha
- ✕ Acelerar
- △ Cambiar perspectivas



Correr por los maravillosos y tortuosos túneles de *Between The Eyes* puede resultar más difícil de lo que parece y más divertido de lo que imaginas.

Final Fantasy VII

■ EDITOR	Sony
■ GÉNERO	Juego de rol
■ PROGRAMA	Demo jugable

Ya es el juego más vendido para PlayStation de todos los tiempos, y todavía le queda cuerda para rato. Por fin, el juego que enloqueció a todo Japón está en tu tienda de juegos más cercana. Si ya forma parte de tu colección, mejor será que no sigas leyendo. Pero si todavía no te decides a hacerlo tuyo, puedes echarle un vistazo en esta demo. *Final Fantasy VII* te convierte en un guerrero poderoso y te introduce en un fantástico mundo de tecnología de la era del vapor y de aventuras mágicas. Como miembro de la unidad de fuerzas especiales de elite SOLDIER, trabajaste en el pasado para la corporación Shinra que gobierna la ciudad de Midgar con puño de acero, controlando los reactores enormes de Mako, que proporcionan energía a la ciudad. Cansado e infeliz has dejado SOLDIER y te has convertido en un mercenario de alquiler.

Al principio de *Final Fantasy VII*, te encuentras trabajando para un pequeño grupo de eco-terroristas que han descubierto que los reactores de Shinra en realidad se dedican a absorber la energía mágica natural del planeta. Rápidamente te ves involucrado en un argumento complejo en el que te enfrentas a las fuerzas de Shinra para liberar al mundo y a su gente de esta esclavitud.

■ Características adicionales

Dicho en pocas palabras, *Final Fantasy VII* es el juego más increíble que hemos tenido el placer de conocer, y uno de los clásicos de todos los tiempos de cualquier género o plataforma. Con gráficos y sonido sorprendentes, una historia absorbente y extremadamente complicada con varias líneas de argumento que se entrecruzan, y con una jugabilidad fácil en el inicio pero que tiene más profundidad que un océano inconmensurable, es una experiencia lúdica que no te debes perder. Square proclama que dura, como media, unas 120 horas completar el juego: eso es una bestialidad de juego por tu dinero. No te frenes por el hecho de la etiqueta de «juego de rol». *Final Fantasy VII* es uno de esos juegos raros que no conocen fronteras y que combinan elementos de muchos géneros distintos para crear una experiencia única. Está claro que nos gusta. Mucho.

■ Información adicional

Ya debes haber visto el PlayTest de *Final Fantasy VII* que apareció en el número anterior de *PSM*. Ahora léelo, so vago.



¿El mejor juego de la historia para PlayStation? Es probable. Y si crees que tiene buena pinta, te encantará todo lo que el juego puede ofrecer: es realmente magnífico en tamaño, detalles, profundidad y ambiente.






EL MES QUE VIENE
Crash Bandicoot 2
G-Police
V-Rally
Shadow Master
Hercules
Yaroze
Game Over
Entre periféricos anda el juego
En PSM 14 encontrarás una sección nueva... Pues sí. No es que tengamos ganas de trabajar más para consoleros tarambanas como tú. En realidad, creemos firmemente que debemos a los periféricos toda la atención que se merecen. Así que, cada mes, te toparás de narices con un análisis exhaustivo de cualquiera de los periféricos disponibles en España. ¿Estamos? Pues eso.
Además...
¡Steel Reign, Discworld 2, FIFA '98, Duke Nukem, Marvel Super Heroes, Red Alert y muchos más!
Aquí llega otra hornada de grandes títulos. El mes que viene disfrutaremos de la agradable compañía de Crash, tomaremos el té con G-Police y saldremos de paseo con TOCA: Touring Cars. Nuestra visita turística culminará en los dominios de Shadow Master, pasando la noche en Felony 11-79 y entrevistándonos por la mañana con un representante de la república Net Yaroze. Y eso que aún nos dura la resaca navideña..
PlayStation Magazine
En el CD
97
ENE



Si está interesado en anunciarse en esta sección sólo tiene que llamar a los siguientes teléfonos

Madrid (91) 372 87 80
Barcelona (93) 417 90 66